hobBIT

Nr.1
1992
IANUARIE

REVISTA AMATORILOR DE CALCULATOARE

Din cuprins:

SPECTRUM FORTH

Commodore 64/128
limbaj masina

jocuri comentate
Sentinel
Space Quest II

Uridium (map)
JOE BLADER (map)
Nodes of Yesod
F19

Listing
Spectrum
Commodore

Anunturi
Posta
MEGA BASIC

---T O P---



SPECTRUM / HC / COBRA / JET / COMMODORE 64/128 / ATARI / IBM-PC

ATENTIE !

În curind apare

ALMANAHUL hobBIT 1992

Nu uitati . . .

Director

Calin Obretin
Ion Truica

Secretar redactie

Vivi Constantinescu

Redactia

Mircea Gavat
Viorel Stan
Catalin Florean
Andrei Stoica
Dan Patriciu

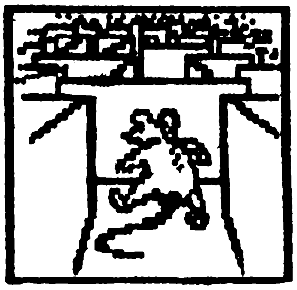
Au colaborat

Emil Matara
Anca Radovici
Radu Davidescu

Revista este editata de

hobBIT s.n.c
cont nr. 40 72 99 60 76 153
deschis la BRD SMB

inreg. nr. 40/3147/1991



CUPRINS

Nr.1(6)/Vol.II

Luna viitoare: ALMANAHUL hobBIT care va ofera soft pentru Spectrum, Commodore, ATARI, Apple, jocuri comentate, si mult doritul 'cartus de part' programe pe Spectrum, plus 'AGENDA HOBBIT'.
Ultimul TALON HB pina cel tirziu 01.02.1992 (data expedierii).

LA AN NOU
•
•
•
•
LUCRURI NOI

Stimati cititori,

Constat cu deosebita placere ca (inca) nu am dat faliment, desi ursitoarele noului nascut *-hobBIT-* nu prea s-au intrecut in preziceri de natura sa incurajeze pe cineva.

Un an de zile v-am terorizat cu listinguri, care mai bune, care mai rele, cu pagini intregi de comentarii de jocuri, dupa care daca te luai, in mai putin de o ora aruncai calculatorul pe fereastra, de POKE-uri care nu numai ca nu iti dadeau vieti infinite, dar resetau si calculatorul.

Un an de zile, adica 5 (cinci) numere, cu greseli de ortografie, greseli de tipar, in general tot ce poate fi greseala se putea intilni aici.

Un an de zile in care s-au primit mii de scrisori, unele chiar foarte interesante. Tot in acest an care s-a scurs am cautat sa ne gasim formula ideala de aparitie; fiind lunar, hobBIT-ul a aparut cam la doua luni odata. Am incercat sa initiem rubrici dintre care unele au murit de la un numar la altul (trebuie sa recunosc ca cea mai reusita a fost "Pentru Larry")

Ei bine, stimati hobBIT-i, de acum gataaaaa...

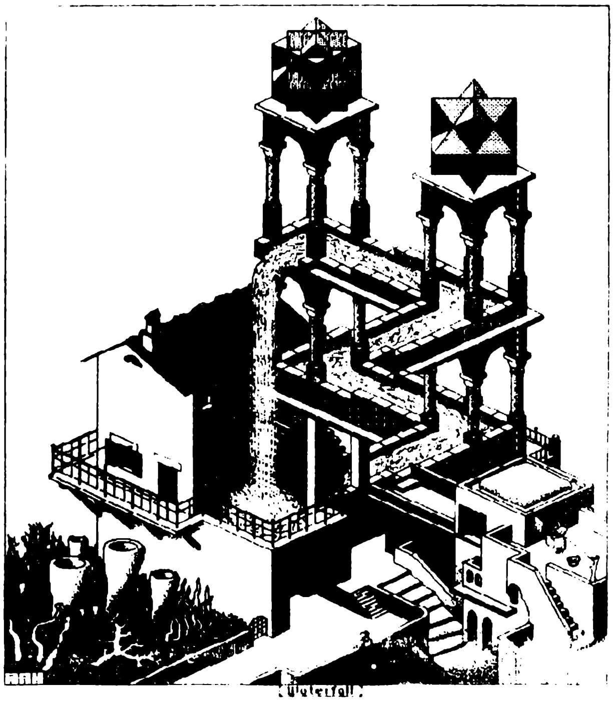
Revista va apare chiar lunar (oare?!?) -cu exceptia lui februarie, cind publicam Almanahul HB - intr-o noua prezentare (dar fara caciulite si codite, cel putin acum), cu cit mai multe listinguri si cit mai putine greseli, cu cit mai multe POKE-uri si cit mai putine omisiuni.

Pentru a nu lungi vorba, uram tuturor butonarilor, fara discriminari de procesoare, din partea redactiei "hobBIT" un sincer:

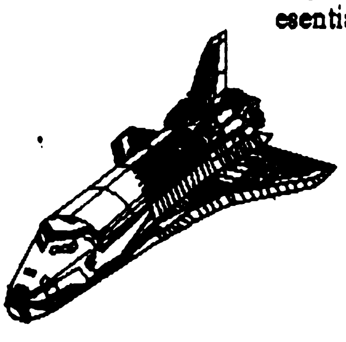
LA MULTI ANI !!!

si multe bucurii in fata tastaturii.

Redactia



RULES OF ENGAGEMENT



Rules of Engagement (ROE) este ultimul 'game' realizat de Mindcraft Software Inc.
ROE este un joc stelar strategic dezvoltat de Omitrend Software, cei care au produs Branch si Branch2. De fapt, ROE este unul dintre jocurile din Interactive Gaming System (IGS), sistem ce face legatura dintre ROE si Branch2. Spre exemplu, daca ataci in ROE o nava si o cuceresti, IGS te intoarce in Branch2, si continua cu scenariul acestuia.
La instalare ROE ocupa 3 Mo in hard. Odata instalat si pornit, scopul imediat este de a-ti crea un comandant, apoi selectezi un scenariu. (Daca supravietuiesti, poti continua cu un singur comandant si in alte scenarii).
ROE se joaca cu meniuri similare ca in 'Star Trek The Next Generation'. Pentru a termina un scanariu trebuie atinse mai multe obiective, cu mai multe nave posibile. Oricum, jucatorul conduce dind comenzi celor de la bord, iar actiunile depind de dispozitia si nivelul de pregatire a acestor membrii. O conditie esentiala este sa alegi un comandant capabil (din Battle Group).
Se poate avea control direct asupra a trei panouri de lucru:
- comunicatiile (pentru a lua legatura cu alte nave si comandanti).
- navigatia (pentru a selecta directia navei; nava poate fi comandata atit manual cit si pe pilot automat). La drum lung, normal se pune pilotul automat, dar exista cazuri, de obicei in lupta, cind manevrele trebuie facute de jucator (si asta cit mai repede).
- ultimul este cel tactic. Acest 'screen' controleaza armele si scuturile de protectie ale navei. Daca vi se pare greu, ROE are si un scenariu 'tutor' (pentru cei mai putin dotati...)
Rules of Engagement include si un editor de scenarii cu care se pot modifica cele existente sau construi unele proprii. Deasemenea, mai exista si un alt disc cu scenarii BBS (pentru retea).

Milwaukee Area Commodore Enthusiasts - Decembrie 1991

NEWS...NEWS...NEWS...

In primul rind vreau sa urez:

LA MULTI ANI !

tuturor celor ce mi-au scris; cred ca cea mai buna urare este totusi:

LA CIT MAI MULTE JOCURI NOI IN 1992 !!!

Si acum alte noi adrese de cluburi unde puteti scrie pentru un schimb de programe:

HUNTSVILLE ALABAMA COMMODORE KOMPUTER SOCIETY (H.A.C.K.S.)
P.O. Box 16356
Huntsville, AL 35815
USA

MONCTON USERS GROUP
Box 2964, Stn "A"
Moncton, N.B.
E1C 8T8
CANADA

<u>O precizare :</u>
ii rog pe cei ce au scris clubului **Milwaukee Commodore Enthusiast Club** sa trimita scrisorile numai la casuta postala nu pe adresele membrilor clubului.
Merci.

P.S. Daca aveti si voi adrese, le puteti publica.

NEWMAN

Instructiuni generale pentru Spectrum Forth

Caseta cu acest program este structurata astfel:
- Side 1: FORTH V48; GAME; FORTH V16
- Side 2: FORTH V16; GAME; FORTH V48

Pentru a incarca, introduceti LOAD " ", apasati tasta ENTER si porniti casetofonul. Cind incarcarea este corecta apare propter-ul
***>
in coltul de jos al ecranului, indicind faptul ca sinteti in modul de comanda.Versiunea V16 suporta mai putine cuvinte decit V48; pentru detalii consultati LISTA DE CUVINTE.

Majoritatea cuvintelor rezidente Spectrum Forth trebuie introduse utilizind literele capitale. Intotdeauna trebuie lasat spatiu intre cuvintele FORTH dintr-o comanda sau definitie. In acest scop apasarea tastei SPACE sau ENTER este echivalenta. VLIST listeaza numele tuturor cuvintelor rezidente sau nu; folositi tasta Y pentru scroll, atunci cind cursorul apare pilpiind in coltul din dreapta jos al ecranului.Tastele Spectrum si cuvintele-adrese extinse nu sint folosite si orice cuvint rezident trebuie tastat complet. Simbolurile nedefinite si cuvintele adrese extinse/functii pot fi folosite pentru a numi noi cuvinte. Facilitatile uzuale de editare, tastele control-cursor si DELETE pot fi folosite in linia de intrare (input line), (linie noua-NEWLINE) inainte de a apasa ENTER. La V16 odata ce a fost apasat ENTER nici o editare suplimentara nu mai este posibila. La V48 cuvintul f (forget) permite editari limitate.

Cind tastati o linie lunga in program este recomandabil sa testati periodic intrarea prin introducerea acesteia in mici blocuri.Daca totul este OK, primiti mesajul **'Continue definition'**, altfel mesajul este **'tiping error'** si trebuie sa retastezi intrarea din punctul in care s-a oprit compilarea, ultimul cuvint al definitiei fiind aratat in partea de sus a ecranului.
La unele greseli puteti primi un cod raport BASIC, in care caz introduceti

GO TO 100

pentru a va reintoarce in modul command sau introduceti;

LET N$= "": GO TO 5770

pentru a continua definitia. Daca continuati sa primiti rapoarte cod eroare BASIC, inseamna ca intrarea dvs. curenta este invalida sau aveti un flag sau un registru alterat, in care caz este necesara reincarcarea.
Spectrum Forth nu este conceput sa indice greseli elementare, iar acestea pot pricinui crash-ul sistemului.

Spectrum Forth Game

Mostra de program-joc, numai pentru Spectrum 48K, este inregistrata dupa Spectrum Forth.
Pentru a o incarca, introduceti **LOAD " GAME "**, apasati tasta ENTER si porniti banda.
Odata corect incarcat apare propter-ul modului command ***>. Pentru a juca, introduceti GAME ; (nu uitati spatiul intre GAME si ;) si apasati tasta ENTER.
Jocul Hamson's Plene a fost initial publicat in BASIC de M. Hampson in SYNC Magazine, USA. Obiectivul jocului este intoarcerea tuturor patratelor cu partea galbena in sus, cum au fost inainte de start. Intii introduceti nivelul de indeminare (1-9).

Cind ati facut aceasta, un numar de patrate, intr-un mod aleator, se schimba din galben in albastru. Pentru a schimba un patrat inapoi in galben, tot ce aveti de facut este sa introduceti coordonatele acelui patrat, intii litera, apoi numarul. Acesta nu este chiar asa simplu cum pare, caci nu se schimba culoarea numai unui singur patrat, ci si cele opt ce il inconjoara.
Cind jocul s-a terminat, sinteti adusi inapoi in FORTH, dar daca doriti un nou joc, tastati din nou GAME ;

INTRODUCERE IN FORTH

Aceasta introducere intentioneaza sa va furnizeze noutatile FORTH-ului, foarte pe scurt. Pentru o mai larga documentare, va sugeram sa consultati:

Starting FORTH de L. Brodie publicata la FORTH INC/Preutice Hall sau
The complet FORTH de Alan WInfield publicata la Sigma Tehnical Press.

FORTH este bazat pe conceptul de cuvint -**WORD**- si foloseste SCRIEREA POLONEZA INVERSA (RPN - REVERSE POLISH NOTATION) care opereaza intr-o stiva. Aceasta este un mod de operare diferit de cel folosit in BASIC, care se bazeaza pe conceptul de linie de program si pe introducerea instructiunilor aritmetice cu notatii algebrice.Toate comenziile sau instructiunile FORTH sint numite cuvinte -WORD-.
Flecare cuvint are o unica sarcina, care este clar definita. O lista a tuturor cuvintelor rezidente in Spectrum Forth impreuna cu definitiile lor si exemple sint date in LISTA CUVINTELOR si DICTIONARUL care urmeaza.
Unul dintre avantajele FORTH-ului este faptul ca il puteti invata noi cuvinte, pe baza celor deja existente in dictionar, pentru a face aproape orice doriti. Aceasta de fapt este baza programarii in FORTH.

Stiva este o multime de numere si ca in multe alte multimi, ultimul intrat este primul scos. Cuvintul FORTH care pune un numar in stiva este oricare care arata ca un numar intreg. Ca sa specificam, orice intreg in domeniul -32768 la 32767.
Cuvintul care 'ia' un numar din stiva si-l afiseaza pe ecran este "." (punctul). Exista desigur si alte cai de a intorduce in stiva si de a scoate din aceasta si exista variate lucruri care pot fi facute cu numerele in timp ce sint in stiva. De exemplu cuvintul " + " scoate primele doua item-uri din stiva, le aduna si baga rezultatul inapoi in stiva. Acest exemplu ne aduce inapoi la RPN care foloseste stiva pentru operatiile ei.
RPN nu este nimic mai mult decit o metoda de a scrie si de a efectua operatii aritmetice, adica adunare, scadere, inmultire si impartire. Este deasemenea calea prin care toate comenziile

FORTH sint introduse, intii operandul (data), urmat de operator (cuvintul FORTH).

Exemplele care urmeaza vor arata folosirea RPN, ceea ce este foarte usor. Ele sint deasemenea folosite sa ilustreze relatia dintre RPN si notatia algebrica.
Citeva cuvinte despre folosirea Spectrum Forth-ului: propter-ul *****>** apare jos in stinga ecranului indicind modul command (la fel ca si cursorul L si K din Basic)
Toate comenzile sau instructiunile si definitiile trebuie terminate prin cuvintul ";" (punct si virgula), aceasta indicind o comanda completa. Daca prompter-ul -**'Continue definition'**:-apare dupa apasarea tastei ENTER, deobicei inseamna ca ati uitat ";". Ca sa corectati, introduceti ";" , de exemplu 'Continue definition': ; ENTER.
Este foarte important sa lasati spatiu intre cuvinte (va reamintim ca la Spectrum Forth, tasta ENTER poate fi folosita ca SPACE). Daca nu procedati asa, va apare mesajul de eroare - **'typing error'**- si este necesar sa reintroduceti instructiunea sau definitia.
Exista si greseli care scapa nedetectate. De exemplu, daca doriti sa puneti sa zicem un 5 si un 10 in stiva, calea corecta este
*****> 5 10 ; ENTER**
dar daca ati uitat spatiul intre 5 si 10, 510 va fi introdus in stiva, comanda fiind corecta din punctul de vedere al calculatorului.
Acest lucru se poate sa vi se para mai putin important, dar spre deosebire de BASIC, unde numerele se pot desparti prin semne de punctuatie, aici ele se despart doar printr-un spatiu.

exemplu:
sa punem in stiva un numar
*****>6 ;** (nu uitati spatiul intre 6 si ;)
Semnul ";" indica sfirsitul acestei comenzi. Apasati tasta ENTER si ar trebui sa obtineti raportul stivei: 1 care va spune ca exista un item in stiva.
Acum puneti un alt numar in stiva, de data aceasta 2
*****> 2 ;ENTER**
Raportul stivei ar trebui sa devina 2, indicind 2 item-uri in stiva.
Pentru a aduna cele 2 numere, folositi cuvintul +
*****> + ;ENTER**
Raportul stivei este acum 1. Pentru a afisa rezultatul, folositi cuvintul "."
*****>. ;ENTER**
Pe ecran ar trebui sa apara 8, adica rezultatul 6+2, si stiva: 0, indicind ca stiva este goala. Trebuie notat ca acest cuvint, punct, face doua lucruri:
-tipareste virful stivei (TOS-TOP OF STACK) si
-sterge acel item din stiva.
Exista si alte cuvinte care afiseaza TOS fara sa-l stearga.
In mod normal, punerea a doua cuvinte in stiva, adunarea si tiparirea rezultatului se face printr-o singura comanda:
*****>6 2 + .;ENTER**
Incercati urmatoarele exemple. Pentru comparatie, in paranteze sint aratate declaratiile BASIC

```
***>45 100 + . ;           [PRINT 45+100]
***> 100 45 + . ;          [PRINT 100+45]
***> 100 45 - . ;          [PRINT 100-45]
***>1024 2 / . ;           [PRINT 1024/2]
***> 111 7 * . ;           [PRINT 111*7]
***> 50 3 * . ;            [PRINT -50*3]
***> 12 16 14 6 + + + ;    [PRINT 12+16+14+6]
```

Urmatoarele exemple au nevoie de mai multa atentie:

```
***>3 20 * 6 / . ;              [PRINT (3*20)/6]
***>12 3 + 6 * 5 / . ;          [PRINT ((12+3)*3)/5]
***>3 3 3 * * . ;               [PRINT3*3*3]
***>15 35 + 5 5 * / 3 + . ;     [PRINT((15+35)/(5*5))+3]
```

Incercati urmatoarele exemple:

```
***>1.49 . ;
***>1.5 . ;
***>-0.51 . ;
***>-1.5 . ;
***>-1.49 . ;
```

NU FOLOSITI NUMERE DIN DOMENIUL -0.5 < n < 1

Cind efectuati o impartire cu rest si vreti sa stiti cit reprezinta acest rest, folositi cuvintul **MOD** sau **/MOD**.
MOD efectueaza impartirea si da ca rezultat restul, in timp ce /MOD efectueaza impartirea si da ca rezultat atit citul cit si restul.

```
***>17 6 MOD . ;
***>17 6 / . ;
***>17 6 /MOD. ;
```

Pina acum am folosit "." ca sa afisam TOS, dar dupa cum stiti, acesta sterge TOS.
Daca vreti sa va uitati la TOS fara a il sterge din stiva, folositi cuvintul **DUP**, care va permite sa multiplicati TOS-ul in stiva asa ca atunci cind este folosit ".", TOS-ul ramine neschimbat.
*****>6 DUP . ;**
afiseaza un item si lasa un item in stiva. Daca il afiseaza si pe acesta, stiva ar trebui sa ramina goala.
*****>. ;**
Daca afisati mai mult de un item folosind "." veti descoperi ca item-urile apar toate pe aceeasi linie fara spatii intre ele. Doua comenzi, **FIELD** si **CR** va permit sa formati ecranul, ele fiind oarecum similare cu "," si ";" din BASIC.
Cuvintul FIELD muta pozitia de afisat in urmatorul patrat al ecranului si cuvintul CR incepe o noua linie.

```
***>3 4 6 . . . ;
***>3 4 6 . FIELD . FIELD . ;
***>3 4 6 . CR . CR . ;
```

In final, citeva comentarii despre **definirea de noi cuvinte**
Definirea unui nou cuvint este exact la fel ca introducerea unei comenzi, cu deosebirea ca ":" (doua-puncte) urmate de un spatiu si de numele noului cuvint sint puse in fata comenzii.
Aceasta este cunoscuta ... "... *colon definition*".
Cind este corect introdus, numele noului cuvint va aparea sus dreapta, iar definitia va fi afisata sub aceasta. Daca aveti o imprimanta conectata, informatia va fi tiparita. Pentru definitii scurte, aceasta poate folosi o gramada de hirtie; pentru a evita acest lucru, imediat ce definitia a fost afisata pe ecran, apasati **BREAK** (CS+SPACE) si apoi **GO TO 100** pentru a reveni in modul command.
De exemplu, un cuvint poate fi definit ca ridicarea la patrat a unui numar. O metoda de a face aceasta este sa puneti numarul de ridicat la patrat in stiva si sa il copiati la 2os (second on stack) folosind DUP, apoi inmultiti TOS cu 2os folosind "*".
Noul cuvint poate fi numit SQR si definitia lui va fi DUP *

Fara a uita spatiile, introduceti:

```
***> : SQR DUP * ;
```

Cind este corect introdus, noul cuvint SQR este adaugat la dictionar si poate fi folosit ca si comanda sau in definitia unui nou cuvint. Incercati urmatoarele:

```
***> 3 SQR . ;
***> 12 SQR . ;
```

Rezultatele vor fi patratul lui 3 si respectiv 12.

Literele mici, literele mari si combinatii ale acestora pot fi folosite pentru a numi noi cuvinte, dar cind le folositi ulterior, trebuie sa utilizati exact acelasi format.

Pentru a lista dictionarul, incluzind si cuvintele definite de dumneavoastra, introduceti **VLIST** si cind in partea de jos dreapta a ecranului apare pilpiind cursorul folositi tasta **Y** pentru a desfasura lista (scroll).

Programarea in FORTH este o extensie a definirii de noi cuvinte. Se construiesc noi cuvinte pe baza celor existente pina cind programul este complet si comprimat intr-un singur cuvint.

VA URMA ("Limbaj-masina Z80" va fi reprogramat)

AMIGA Laptop

Newer Technology anunta construirea unui nou si cu adevarat portabil calculator, Amiga. Bazat pe un microprocesor 68000 rulind la7,16MHz, Modelul 10 este 100% compatibil cu 1.2 sau 2.0 Commodore ROM. Display-ul LCD este monocrom standard, dar in curind se va vinde si cu diplay color.

Un al doilea model portabil la 24MHZ cu 68030 - Model 30 - cu optiune de 68882 coprocesor va fi anuntat dupa ianuarie 1992. Modelul 10 are 2MB pe placa cu o extensie de 8MB. Utilizeaza un disc de 3.5" la 880K.Se poate vinde si cu un hard-disc de 40Mo sau cu 20MB pe placa.

Commodore Tips & Tricks

--- *Baal* ---

In timpul incarcarii, apasati butonul-dreapta pina cind ecranul se face alb. In a doua caaverna exista un cimp de forta peste care este imposibil sa treci. Pentru a lua masina timpului, deplasati-va la dreapta platformei cu telefonul.

---*Back to The Future II*---

Apasati butonul de PAUZA oricind in timpul jocului, apoi tipariti: ONLY NEAT THING TO DO (cu spatiile de rigoare). Jocul se va reseta, indicind ca aveti vieti infinite.

Il porniti cu SYS-ul jocului.

---*Back to The Future III*---

Intrati in PAUZA si scrieti:
THE BEST IS YET TO BE

Jocul va porni de la inceput, afisind "Cheat Mode Activated". Apasati tasta "+" si shieldurile vor fi invulnerabile, exceptind caderea de la altitudine.

Incercati apasind simultan CTRL si M pentru a avea efecte interesante pe ecran

--- *Awesome* ---

In partea ecranului care afiseaza valorile cargo/energy mutati cursorul si apasati tasta "+". Ecranul vaavea un flash iar voi vieti infinite.

NEO - GEO: o masina de jocuri

Memorie, animatie, imagine, sunet... ultimul nou nascut in familia consolelor de jocuri are un format intr-adevar de 'nou nascut', dar o putere a masinilor 'de sala'.

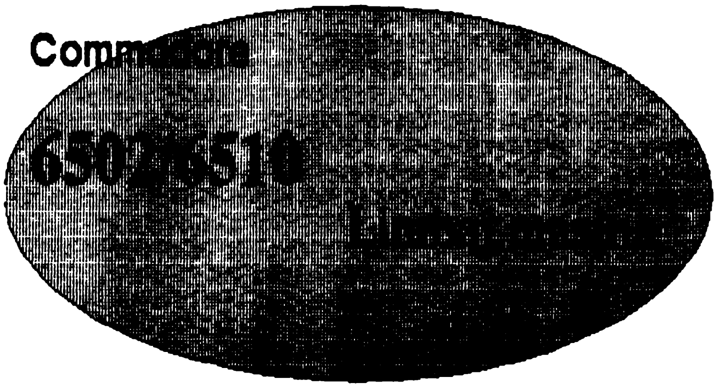
Se vinde cu o tastatura aproape la fel de mare ca ea, dotata cu un joystick cu opt directii si patru butoane de control. Precizia acestuia este extraordinara.

Pe plan tehnologic, este dotata cu un procesor 68000 la 12MHz, o memorie video de 68 Ko, o capacitate ROM de 330Mo, un generator de sunet stereo (apropiat unui CD), o paleta de 65500 culori (4096 simultane) si o animatie care poate afisa pina la 380 de pesonaje.

O fisa-memorie (cit o carte de credit) permite memorizarea a 27 situatii diferite ce se pot relua doar prin simpla introducere a acesteia.

Cartusul este ceva mai voluminos ca de obicei; deja se vind Ninja Combat, Magician Lord, Golf. Pretul unui cartus: 1790 pina la 1990 F.

NEO-GEO: 3500F



hobBIT nr.2 - ADC, AND, ASL
hobBIT nr.3 - BCC, BGC, BEQ, BMI, BNE, BPL, BRK, BVC, CLC, CLD, CLI, CLV
hobBIT nr.4 - CMP, CPX, DEX, DEY, EOR, INC, INX, INY
hobBIT nr.5 - JMP, JSR, LDA, LDX, LDY, LSR, NOP, ORA

PHA

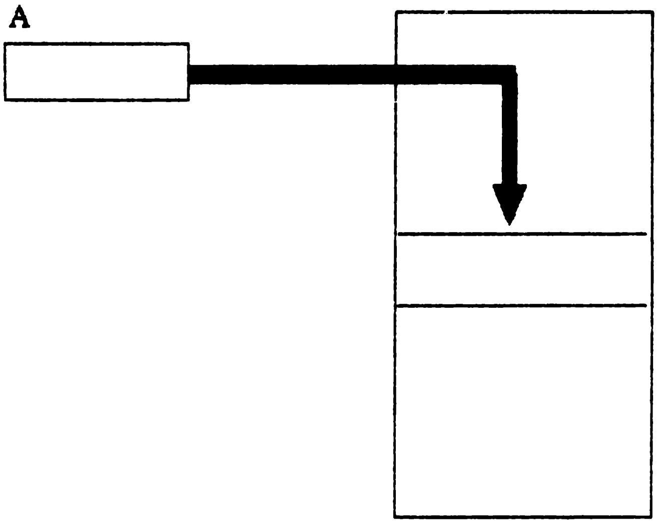
Push accumulator

Functiune:

STIVA ← (A), S ← (S) - 1

Format:

01001000



HEX = 48 (numai implicit)

PHP

Push processor status

Functiune:

STIVA ← (P), S ← (S) - 1

Format:

00001000

Introduce in STIVA Registrii .

HEX = 08 (numai implicit)

PLA

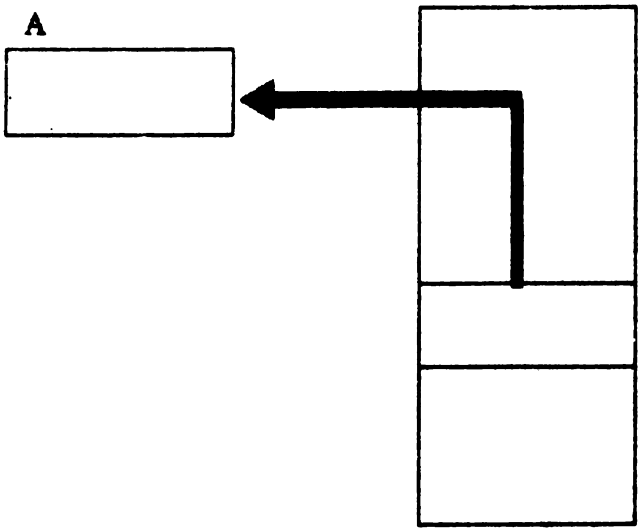
Pull accumulator

Functiune:

A ← (STIVA), S ← (S) + 1

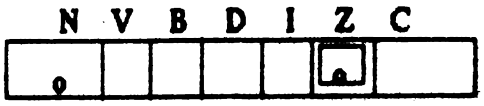
Format:

01101000



HEX: 68 (numai implicit)

Flag:



PLP

Pull processor status

Functiune:

P ←— (STIVA), S ←(S) +1

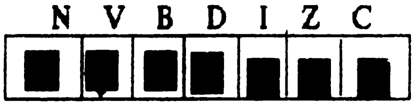
Format:

00101000

Citeste Registrii salvati cu PHP.

HEX: 28 (numai implicit)

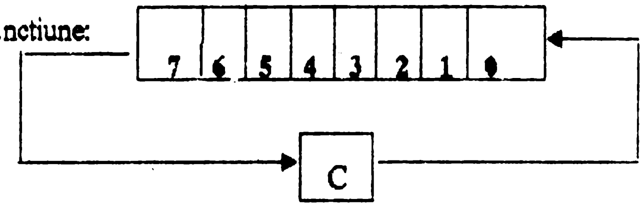
Flag:



ROL

Rotate left one bit

Functiune:



Format:

001bbb10	ADR	ADR

Cind se efectueaza rotatia spre stinga, bitul 7 trece in 'carry', iar valoarea din 'carry' trece in bitul 0.

Codul comenzilor:

Acumulator	00101010 bbb = 010	HEX = 2A
Absolut	00101110 bbb = 011	HEX = 2E
Pagina Zero	00100110 bbb = 001	HEX = 26
Absolut, X	00111110 bbb = 111	HEX = 3E
Pagina Zero, X	00110110 bbb = 101	HEX = 36

ROR

Rotate right one bit

Functiune: identic cu ROL, dar valoarea bitului 0 trece in 'carry', iar valoarea din 'carry' trece in bitul 7.

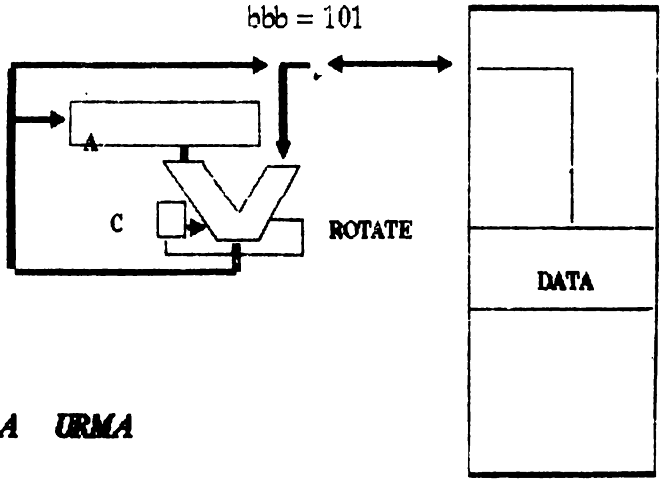
Format:

011bbb10	ADR	ADR

Flag: N, Z, C

Codul comenzilor:

Acumulator	01101010 bbb = 010	HEX = 6A
Absolut	01101110 bbb = 011	HEX = 6E
Pagina Zero	01100110 bbb = 001	HEX = 66
Absolut, X	01111110 bbb = 111	HEX = 7E
Pagina Zero, X	01110110 bbb = 101	HEX = 76



VA URMA

Spectrum/ Commodore

THE SENTINEL

Emil Matara

O aventura intr-o tara a confuziei, o lume de cosmar in care se gasesc lespezi de piatra, copaci, gardieni, aratari si ...

SANTINELA

Cind cineva iti propune sa-l ajuti sa se descurce intr-un joc cu 10.000 nivele, o vaga senzatie de disperare te cuprinde de la inceput. Nu este vorba de un joc cu megaplatforme uriase pe care alearga nauca o bila prin diferite capcane care parca nu se mai sfirsesc. Ori si mai rau, un joc care se incarca din 15 blocuri (multi loader) numite pompos "Quest for the Sacred Keys of Thar'g" in care il joci pe viteazul erou Norman pe ai carui umeri lasi tot destinul tinutului Pixiedom - si exemplele pot continua.
O vaga banuiala te cuprinde in felul cum o firma (de altfel onorabila) FIREBIRD isi prezinta produsul ca "o noua si totala conceptie novatoare si absolut originala in materie de jocuri pe computer".
Dar cind incepi sa joci...ramii mut de uimire, caci tot ce s-a afirmat mai sus despre joc este ADEVARAT.

Conceptia jocului

Santinela - este in primul rind un joc al energiei care iti este secata, a inteligentei fortata sa actioneze cit mai bine in interiorul robotilor care sint propria ta creatie, in lupta inpotriva santinelei care sta in cel mai inalt punct al unui peisaaj in stilul celui din jocul Marble Madness.
Conceptia originala a lui Geoff Crammond (parintele jocului): iti consumi energia sa creezi obiecte si sa cistigi aceasta energie absorbind. Robotii in care tu poti sa-ti proiectezi vointa, te costa trei unitati de energie.
Lespezile de piatra, pe care poti sa le construiesti in forma de stiva - unele din primele strategii ale jocului -te costa doua unitati de energie.
Cel mai scazut nivel de energie pe care-l cheltuiesti - o unitate - este sa construiesti un copac (jocul il incepi cu 10 copaci).
Regulile jocului sint relativ simple: poti absorbi energia tuturor obiectelor pe care le vezi cu conditia sa fi pe un loc mai inalt decit acestea.
Ca sa cistigi acest duel cu santinela, trebuie sa o absorbi si pe aceasta. In timp ce EA se roteste metodic pe un piedestal inalt ce domina peisajul, privirea ei matura peisajul ca un far invizibil; si daca ai fost prins in spotul ei esti incet, incet 'scurs de energie, unitate cu unitate'. Cind toata energia s-a scurs, esti mort.
Problema se complica atunci cind in multe lucruri din peisaj apar GARDIENII, bineinteles cu aceleasi insusiri ca cele ale santinelei.
Cind ajungi intr-un peisaj cu sase gardieni (nivel usor), cu toate ca jocul a fost conceput ca o distractie "cerebrala", el devine mai rapid si mai frumos decit cel mai salbatic "'shoot'em'up", atunci cind cauti disperat un loc unde sa te ascunzi. Daca esti putin parañoic, asta nu este pentru tine - iti va redestepta toate temerele si spaimele uitate.

Jocul

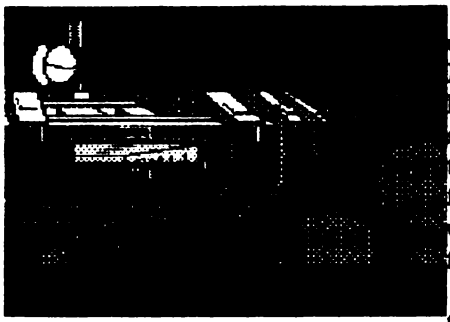
Dupa ce se incarca programul ti se cere sa introduci numarul 'peisajului' cu care vrei sa incepi. Daca introduci orice alt numar inafara de zero, ti se va cere un cod de intrare din opt cifre. Il vei primi numai cind vei completa nivelul la care esti, asa ca e mai bine sa incepi cu: LANDSCAPE 0000.
S-a estimat ca un nivel il rezolvi in medie in 15 minute cu un supliment de 15 unitati de energie la sfirsitul fiecarui peisaj. Deci iti trebuie cam trei luni, 24 de ore din 24 de joc non-stop pentru a il termina. Asta doar daca nu esti 'omorit' pe parcurs.
Dupa introducerea codului LANDSCAPE = 0000, calculatorul iti ofera, in trei dimensiuni, peisajul. Singurul lucru care nu il arata este locul in care te afli.
Odata intrat in joc, trebuie sa ti minte un lucru: Santinela nu se va misca pina cind nu faci o miscare - este singura pasuire care ti se acorda.
Intreaga actiune este controlata de la tastatura, si desi la prima vedere pare "o babilonie de taste", in curind te vei trezi ca le folosesti foarte usor.
Apasa tasta 'SPACE' si un cursor in cruce va apare si iti va indica locul unde poti sa absorbi sau sa creezi obiecte. Miscarea la dreapta sau la stinga se face cu tastele S si D; sus si jos cu tastele L si N. Pentru a absorbi energie muti cursorul la baza unui obiect si apesi tasta A. Pentru a crea un obiect in locul unde se afla cursorul, poti sá folosesti: T - pentru copac, B - pentru lespede si R - pentru robot. Tasta Q iti trasfera prezenta la alt robot in timp ce tasta H te va teleporta la o alta pozitie in peisaj la acelasi nivel ... sau mai jos.
Ultima tasta U te intoarce cú 180 (jucatorii mai conservatori nu vor apasa niciodata acest buton, preferind sa admire tot peisajul).
In partea dreapta-sus a ecranului este aratat cind esti baleiat de Santinela. Din cauza terenului, s-ar putea saa scapi usor, dar ...necazurile acum incep. Odata ce esti depistat, Sentinela va cauta cel mai apropiat pom de tine si il va transforma intr-o Aratare (care este, normal, o mica Sentinela care te va cauta si baleia).

Strategia jocului

Tot jocul consta in a ajunge intr-o pozitie mai inalta decit Santinela, dupa care o absorbi.
Mai pe scurt: creezi o stiva de lespezi, un robot in virful ei, te transferi, dupa care absorbi ce poti. Daca mai poti...
Problema este ca toata afacerea asta costa cam scump in unitati de energie. Plus ca atunci cind vei iesi deasupra crestelor muntilor devi usor de baleiat.
Trebuie sa va spun ca la nivele mai mari exista cel putin trei Santinele.
Poti oricind sa obti energie in plus absorbind copacii din imprejurimi.
Un alt aspect al jocului este ca energia jocului ramine totdeauna constanta, asa incit orice artifact al tau lasat in urma 'dispare' baleiat de Santinela. Este vital sa iti absorbi 'corpul' lasat in urma trasferarii. Greseala de a uita sa faci asta te va costa o groaza de energie.
Acesta este finalul articolului, dar poate cineva sa spuna "Am terminat jocul ?!?"

Space Quest II

Danny Kid



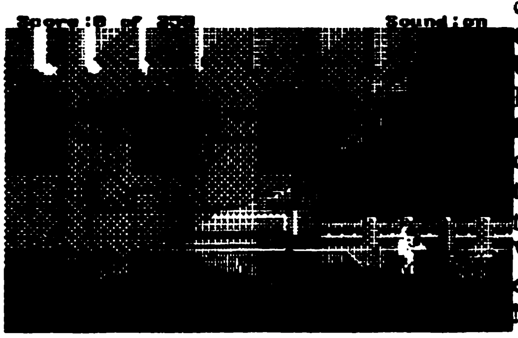
Hi, cool dudez'n'dudinez ! Monkey Island II not on line so far (dunna why) so eye present ya diz time that cool idea fuckin' grafix game which is Space Quest II from Sierra...

Nu va speriati, nu-i tradez pe cei de la Lucasfilm... Dar pur si simplu altceva mai bun n-am gasit si pentru ca intr-un numar anterior a fost prezentat primul Space Quest, n-ar fi avut nici un rost sa sar, de exemplu, la Space Quest III (ii va veni rindul in numarul viitor al revistei).

Spre deosebire de Space Quest I, acesta a fost putin "imbunatatit", in sensul ca grafica a fost avansata la EGA (320x200x16). Tin sa va precizez inca de la inceput ca acest adventure a fost jucat numai datorita ideii sale si nu datorita graficii (care chiar daca nu este realizata sub CGA in 4 culori, este oricum sub un nivel mediu).

In fine, sa incepem... Roger Wilco (acelasi care salvase omenirea in "The Sarien Encounter") s-a reintors pe statia orbitala Xenon asa ca inceputul din "Vohaul's Revenge" il gaseste facindu-si treaba de zi cu zi (nu uitati ca nu este decit un "janitor"). Intrind intr-una din navele aflate pe rampele de lansare, Wilco este surprins sa vada doi tipi ciudati care pornesc nava imediat, rapindu-l, spre a-l duce pe unasteroid, in fata lui Vohaul - cel care conducea planul de distrugere in Space Quest I. Acesta, foarte generos, ii spune lui RW ca totusi nu-l va omori, condamnindu-l insa sa-si petreaca restul zilelor intr- una din minele sale subterane. In drum spre acea mina, o defectiune la transportorul folosit pentru deplasare la suprafata planetei il va face sa se prabuseasca, Wilco supravietuind celor doi paznici ce-l escortau. Dupa ce scotoceste prin buzunarele celor doi, RW isi incepe noul sau quest... Descopera niste bureti paralizanti, o cutie postala, ciuperci carnivore si chiar o planta-gigant prin al carei labirint de radacini trebuie sa treaca pentru a culege niste fructe rosii cu care trebuie sa-si frece corpul (rub body) pentru a nu fi pe placul monstrului din mlastina (urmind astfel exemplul micii creaturi salvate in padure). Trecind mlastina, RW este nevoit sa inoate intr-un loc unde adincimea este mai mare. Tinindu-si respiratia (hold breath) si scufundindu-se (dive), el va descoperi o pestera sub apa de unde va lua "glowing gem". Se va catara intr-un copac uscat care se va rupe, facind astfel o punte deasupra unei gropi. Dar deodata... o capcana il spinzura cu picioarele in sus de un copac! RW se trezeste prizonier intr-o colivie din lemn, urmind a lua parte (nu in calitate de comesean, desigur) la masa fiarei care-l facuse prizonier. Atragindu-i acesteia atentia (call beast), RW ii va arunca la picioare buretele paralizant, ii va lua cheia, va iesi din colivie si se va evapora cit se poate de repede. Ramas suspendat de fringhia legata de copac si ingrozit de o alta fiara ce-l ameninta din dreapta, Wilco va incepe sa se balanseze (swing) indeajuns pentru a ajunge la intrarea in pestera... Luind gem-ul in gura (take gem into mouth), RW isi va lumina singur drumul pina la iesire. Creatura salvata isi va arata recunostinta facind valabila comanda "say the word" (whadda kinda shit).

Stooop... Deoarece incepe sa devina monoton, nu vom mai discuta la persoana a III-a despre Roger Wilco ca atare ci voi folosi persoana a II-a pentru a va indruma pe DVS. ce sa faceti (RW nici nu stie ca jucati si chiar daca prin absurd ar sti, putin il intereseaza). Deci, veti mai trece prin inca o pestera, dupa care veti sufla in fluier (blow whistle) spre a va croi drum spre mult-dorita nava. Pindind santinela sa cerceteze si sa-si continue drumul spre dreapta, veti ajunge pe platforma. Nava se activeaza cu clasicele push, pull, turn si switch dar Vohaul va apare pe ecranul monitorului preluind comanda navei si aducind-o pe asteroid. O data ajuns acolo (grafix is a bit weird, eh?) veti folosi liftul pentru a va deplasa la diversele nivele si pentru a colecta diverse obiecte utile. Ajuns desigur la capatul rabdarii, veti folosi desfundatorul de WC-uri pentru a va agata de perete, renuntind astfel la o binevenita baie in H2SO4... Arzind hirtia pentru a dezactiva sistemul de paza, totul pare sfirsit... Vohaul va face inevitabil prizonier ! Dar sticla se poate taia, Vohaul poate fi omorit prin oprirea sistemului ce- l alimenteaza cu singe si oxigen (cuvint-cheie: enter vent), catastrofa oprita in timp util (doar sinteti buttonar, nu?) iar chestia cu "mini-maxi" are bineinteles doua taisuri. Folosind masca de oxigen si miscindu-va rapid, robotul se va convinge ca ceea ce faceti este in regula... Ajuns in capsula de salvare, Roger Wilco se va pune la "conservat" in asteptarea continuarii - Space Quest III ("The Pirates of Pestulon").



Un singur lucru mai este demn de remarcat: unii extraterestrii, dupa ce maninca fasole, elimina exact ceea ce am avea noi nevoie acum...

OK, smart lickers !!! That's it! Again sorry fer "Le Chuck's Revenge" 'n... See ya soon nice restless homeboyz !!!!!

SPECTRUM

Bogdan Horotan - Bucuresti

Afiseaza un ceas in dreapta-sus, care ramine acolo indiferent de ce faceti (tastati un listing, rulati un alt program), cu exceptia lui LOAD, SAVE sau alta timpenie precum oprirea calculatorului. Tastati programul BASIC, SAVE, apoi partea hexa in care se intra prin hex loader.

INFO
PROGRAM: CEAS
CALCULATOR: Spectrum
UTILITAR: Listing BASIC
STOCARE: caseta

Listing BASIC

```
5   INK 2: PAPER 6: BORDER 6; CLS: LOAD "
" CODE
10 PRINT "POKE 48601, SEC/POKE 48502,
   MIN/POKE 48603, ORE": PRINT
20 PRINT "adr.start=48228/opr.=48597": PRINT
30PRINT "cod intrenupere=48316-48572": PRINT
40 PRINT "CHR$ SET mmere=48228-48315":
   PRINT
50 PRINT "SETUP=48573-48597": PRINT
60PRINT "tabel vectori=48640-48896": PRINT
70  PRINT "ON=LET R=USR 48573": PRINT
80  PRINT "OFF=S/S+SPC": PRINT
90 PRINT "COD TOTAL=48228-48896": PRINT
   "lung.=668"
100STOP
110 SAVE "H.B. CLOCK" LINE 1: SAVE "D.C.
   128/48" CODE 48228,370
```

Listing HEX

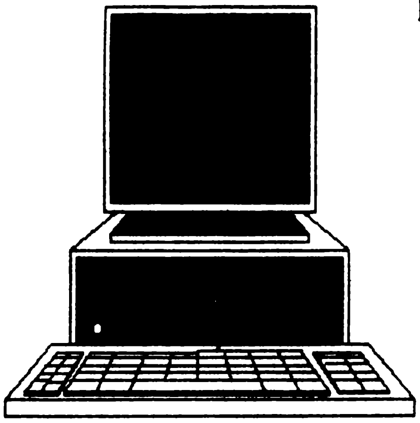
```
48228 3E 63 67 68 73 63 5E 00 = 647
48236 38 78 18 18 18 18 7E 00 = 398
48244 3C 66 0C 18 30 60 7E 00 = 468
48252 60 60 60 6C 6C 7F 0C 00 = 643
48268 7E 60 60 7E 06 06 7E 00 = 582
48276 3C 60 60 7C 56 66 3C 00 = 640
48284 7F 03 06 0C 18 30 30 00 = 268
48292 3E 63 63 3E 63 63 3E 00 = 582
48300 3E 63 63 3F 03 03 03 00 = 332
48308 00 18 18 00 00 18 18 00 = 96
48316 F3 F3 C5 D5 E5 21 D8 BD = 1565
48324 34 7E FE 32 20 23 AF 77 = 843
48332 21 D9 BD 34 7E FE 3C 20 = 963
48340 18 AF 77 21 DA BD 34 7E = 936
48348 FE 3C 20 0D AF 77 21 DB = 905
48356 BD 34 7E FE 0D 38 02 AF = 867
48364 77 CD 88 BD CD 94 BD CD = 1396
48372 02 BD CD AD BD CD 38 00 = 1019
48380 E1 D1 C1 F1 FB C9 3A D9 = 1595
48388 BD CD 6B BD 21 64 BC 11 = 1028
48396 1F 40 3A D6 BD E5 CD 58 = 1078
48404 BD E1 11 1E 40 3A D7 BD = 987
48412 E5 CD 58 BD 3A DA BD CD = 1381
48420 6B BD E1 11 1C 40 3A D6 = 902
48428 BD E5 CD 58 BD E1 11 1B = 1169
48436 40 3A D7 BD E5 CD 58 BD = 1237
48444 3A DB BD CD 6B BD E1 11 = 1209
48452 19 40 3A D6 BD E5 CD 58 = 1072
48460 BD E1 11 18 40 3A D7 BD = 981
48468 CD 58 BD C9 06 00 87 87 = 959
48476 87 4F 09 06 08 7E 12 3E = 443
48484 01 82 57 2C 10 F7 C9 FE = 980
48492 0A 38 11 0E 00 0C D6 0A = 333
40500 FE 0A 30 F9 32 D6 BD 79 = 1135
48508 32 D7 BD C9 32 D6 BD AF = 1283
48516 32 D7 BD C9 06 08 21 18 = 726
48524 58 3E 73 77 23 10 FA C9 = 886
48532 0E 02 11 1D 40 21 B4 BC = 327
48540 06 08 7E 12 14 2C 10 FA = 488
48548 0D 28 05 11 1A 40 18 ED = 426
48556 C9 3E 7F DB FE E6 03 28 = 1136
48564 01 C9 3E 3F ED 47 ED 56 = 958
48572 C9 AF 32 D6 BD 32 D7 BD = 1283
48580 47 21 00 BE 3E BC 77 23 = 698
48588 10 FC 77 3E BE ED 47 ED = 1184
48596 5E C9 00 00 00 00 00 00 = 295
```

INFO
PROGRAM: FULGI
CALCULATOR: Spectrum
UTILITAR: ---
STOCARE: caseta

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: BRIGHT 1: CLS
15OVER 1: FOR i=0 TO 60
20PLOT 120, 90
30 LET L=INT (RND*80)
40 LET d=INT (RND*80)
50DRAW d, l
60PLOT 120, 90
70DRAW l, d: PLOT 120, 90: DRAW -l, d: PLOT 120,90: DRAW -l, -d: PLOT
120, 90: DRAW l, -d: PLOT 120, 90: DRAW -d, l: PLOT 120, 90: DRAW -d,
-l: PLOT 120, 90: DRAW d, -l
80 NEXT i
90j=0 TO 300: NEXT j: GO TO 10
```

Verificarea soft a circuitului CIA-2 (6526)

MIrcea Gavat



Circuitul 6526 -Complex Interface Adapter- asigura interfatarea calculatorului Commodore 64/128 ,cu exteriorul, prin 'User Port'. Se pot astfel conecta la calculator diferite dispozitive periferice.

Uneori, datorita unor manipulari defectuase (de exemplu introducerea sau scoaterea mufei din 'User Port' cu calculatorul pornit) este posibil ca unul din porturile circuitului 6526 sa se defecteze. Verificarea soft a bunei functionari a porturilor CIA-2 se poate face folosind programul PORTTEST de mai jos. Acesta testeaza pe rind bitii porturilor A si B, la fiecare apasare pe RETURN. In cazul unei defectiuni hard, se emite mesajul de eroare "E".

Programul poate fi usor adaptat si pentru C128.

```
1REM ***************************
2 REM *      PORTTEST        *
3 REM * AUTOR: M GAVAT *
4 REM *                      *
5 REM *         C.R.C.       *
6REM ***************************
7 :
10 PRINT CHR$ (147)
15 PRINT SPC(7) "**** TESTARE USER PORT ****"
16 PRINT
20 FOR I=2 TO 7
30 GOSUB 300
60 PRINT "      PORT A-BIT";I;":   1 ";
65 POKE 56578, PEEK (56578) OR (2^ I)
66 POKE 56576, PEEK (56576) OR (2^ I)
70 GOSUB 300
72B1 =PEEK (56576) AND 2^ I
73 C1 =B1/2^ I: PRINT " / ";C1
74 IF B1<>2^ I THEN PRINT CHR$(145) CHR$(18) "E" CHR$(146)
76 GOSUB 300
80 PRINT "      PORT A-BIT";I;":   0 ";
90 POKE 56576, PEEK(56576) AND (255-2^ I)
91 GOSUB 300
92 B2=PEEK (56576) AND 2^ I
95 PRINT " / ";B2
96 IF B2<>0 THEN PRINT CHR$(145) CHR$(29) CHR$(18) "E"
CHR$(146)
100 NEXT I
110 PRINT
120 FOR I=O TO 7
130 GOSUB 300
140 PRINT"        PORT B -BIT";I;":   1";
145 POKE 56579, PEEK(56579) OR (2^ I)
146 POKE 56577, PEEK(56577) OR (2^ I)
150 GOSUB 300
152D1 =PEEK(56577) AND 2^ I
154E1 =D1/2^ I: PRINT" / ";E1
156 IF D1<>2^ I THEN PRINT CHR$(145) CHR$(29) CHR$(18) "E"
CHR$(146)
158 GOSUB 300
160 PRINT "      PORT B -BIT";I;":  0 "
170 POKE56577,PEEK(56577) AND (255-2^ I)
171 GOSUB 300
172D2=PEEK(56577) AND 2^ I
174 PRINT" / ";D2
176 IF D2<>0 THEN PRINT CHR$(145) CHR$(29) CHR$(18) "E"
CHR$(146)
180 NEXT I
200 END
300 GET A$: IF A$="" THEN 300
310 IF A$=CHR$(13) THEN RETURN
320 GOTO 300
```



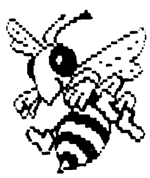

TIPS & TRICKS




COMMODORE

BUGSY 1

IN / ATTACK / WAAIT / TALK MUSCLE / BUY MASK / OUT / E / E / TALK NEWSBOY / WEAR MASK / PROTECT / REMOVE MASK / W / W / W / S / S / TALK NEWSBOY / WEAR MASK / PROTECT / REMOVE MASK / N / N / N / TALK NEWSBOY / WEAR MASK / PROTECT / REMOVE MASK / S / E / E / IN / TALK GUNSMITH / BUY GUN / OUT / E / IN / ROB POST / W / W / IN / TALK LOUIE / HIRE / OUT / E / E / E / E / IN / TALK PAWNBROKER / PROTECT / OUT / W / W / W / W / W / N / N / N / E / BUY TICKET / W / N / N / WAIT (until the train come) /BOARD TRAIN / EXAMINE POCKETS / N / S / S / IN / BUY UNIFORMS / OUT / S / S / E / E / E / E / E / E / E / IN /OUT / W / IN / TALK FERGUS / HIRE / OUT / W / W / W / W / W / W / S / IN / ROB BANK / Ready ! ! !



BUGSY 2

BOSS BUNNY / D / OUT / E / E / N / N / TALK SALEMAN / BUY CADILLAC / S / S / W / W / W / W / N / N / EXAMINE CORPSES / GET CARD / S / LEAVE CAR / S / E / E / E / E / S / IN / TALK MAN / PROTECT / OUT / N / W / W / W / W / S / S / S / IN / DROP VALISE / N / N / N / IN / TALK CROUPIER / PROTECT / OUT / E / IN / TALK JOE / BRIBE / OUT / E / E / E / N / N / TALK SALESMAN / BUY SICILIANO / S / S / W / W / W / W / N / N / Y (yes) / D / OUT / W / W / S / /TALK COP / BRIBE / S / IN / W / TALK COMMISSIONER / BRIBE / W / OUT / N / IN / TALK MANAGER / HIRE / Y(yes) / D / OUT / N / E / IN / U / Y(yes) / D / OUT / N / E / E / GET CAR / W / W /S / S / S / S / S / LEAVE CAR / IN / ATTACK / D / GET GUNS / U / OUT / S / S / S / TALK MECHANIC / BUY OVERALLS / N / N / E / E / PRESS BUTTON / Ready !!!
Now you're Public Enemy Number One
. . . END OF GAME

---TIBISOFT---

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

K A N E

Pune caseta in 'aparat' si tasteaza :
POKE 43, 2: LOAD
-pe ecran va apare: 'SYNTAX ERROR'
-se introduce:
POKE 43, 1
70 POKE 749, 169: POKE 750, 0:
POKE 751, 141: POKE 752, 4:
POKE 753, 128
80 POKE 754, 76: POKE 755, 226:
POKE 756, 252: SYS 695
OK, introduceti RUN si asteapta resetarea calculatorului; dupa aceasta, introduceti:
POKE 10696,169: POKE 10697, 0:
POKE 10698, 234
apoi
POKE 6638, 234: POKE 6639, 234
SYS 3072 - START THE GAME

S L A M B A L L

POKE 43, 255:
LOAD (RETURN)
dupa incarcare apasa RUN/STOP impreuna cu RESTORE, apoi introdu:
POKE 43,1
POKE 3245, (0. . .255) nr.de vieti
urmat de
SYS 2066 pentru start game
****
****

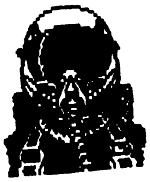
I C U P S

Dezgroapa banda cu acest joc antic si baga ceva POKE-uri in el:
POKE 3214, 234
POKE 3215, 169
POKE 3216, 0
pentru a opri alienii sa traga si apoi:
POKE 45826, 234
POKE 45827, 169
POKE 45828, 0
pentru a-ti opri energia sa scada.
SYS 2080 pentru start game.

B U G B L A S T E R

Ai o copie a acestui joc?
Atunci sa incepem:
1 C=C+1: IF C=1 THEN
POKE 157, 128: LOAD
2 POKE 977, 76: POKE 978, 123:
POKE 979, 227
Buuuuun. . .
Acum tasteaza RUN (RETURN) pentru a incarca jocul. C64 se va reseta, iar tu introduci:
POKE 18760, 234 pentru vieti infinite
POKE 18464, 0 si numai centipedele te mai pot omori.
SYS 18360 pentru start game.

SPECTRUM



A I R W O L F

POKE 56126, n nr. vieti
POKE 23377, 0
POKE 53705, 201

A M A U R O T E

10 REM INFINITE LIVES FOR
AMAUROTE
20 REM SPECTRUM VERSION

```
30 CLEAR 26599
40 LOAD "" SCREEN$: LOAD ""
   CODE
50 POKE 42506, 0
60 POKE 42456, 0
70 POKE 42974, 175
80 POKE 38552, 0
90 RANDOMIZE USR 26600
```

BOMB JACK

POKE 49530, 4   vieti infinite

BIONIC COMMANDO

```
10 REM INFINITE LIVES FOR
   BIONIC COMMANDO
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS
30 CLEAR 28663: POKE 23658, 8
40 LOAD "" SCREEN$: LOAD ""
   CODE
50 POKE 34274, 0: CLS
60 RANDOMIZE USR 50896
```

BEYOND THE ICE PALACE

POKE 38281, 0   vieti infinite

BASKET MASTER

POKE 31675, 201   energie inf.
POKE 31712, 0   energie jucator
POKE 30214, 201   fara faulturi
POKE 30244, 0
POKE 30245, 0
POKE 30246, 0   fara greseli
POKE 28908, (49...255) timp
POKE 31815, n   viteza ceas

BATTY

POKE 48440, 24   vieti infinite

CAULDRON 2

POKE 52133, 0   vieti infinite

CIBERNOID 2

```
10 REM INFINITE LIVES (48K)
15 REM FOR CYBERNOID 2
18 DATA 38, 196, 103, 39, 203, 102
20 DATA 200, 173, 102, 156, 55
30 DATA138, 124, 55, 245, 121
40 DATA 55, 107, 146, 251, 200
50 DATA 55, 12, 146, 200, 5, 104
60 DATA 132, 77, 77, 61, 61
70 CLEAR 24999
80 FOR A=25270 TO
25300
90 READ B: POKE A, B-5:
NEXT A
100 LOAD "" CODE:
RANDOMIZE
   USR 25270
```

POKE 36198, 0   vieti infinite
POKE 36049, 201   invulnerabil
POKE 29914, 201   timp infinite
POKE 30597, 0   arme infinite

DEFLECTOR

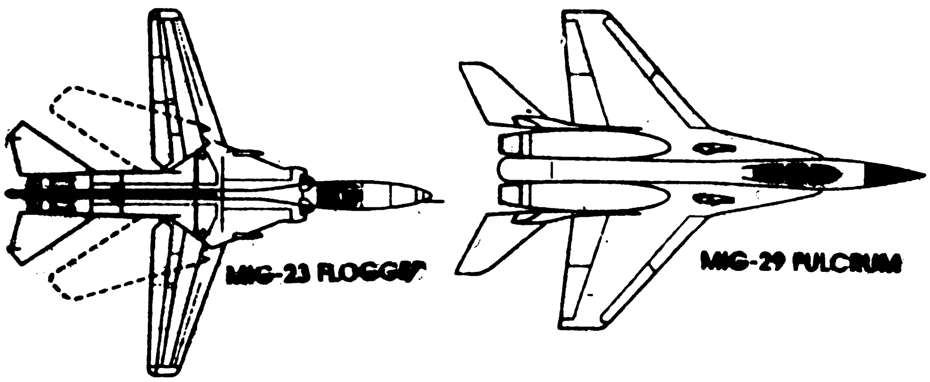
POKE 34256, 195   contact automatic
POKE 34730, 0   vieti infinite
POKE 42577, 0   energ. infinite
POKE 42735, 0   supraincalzire

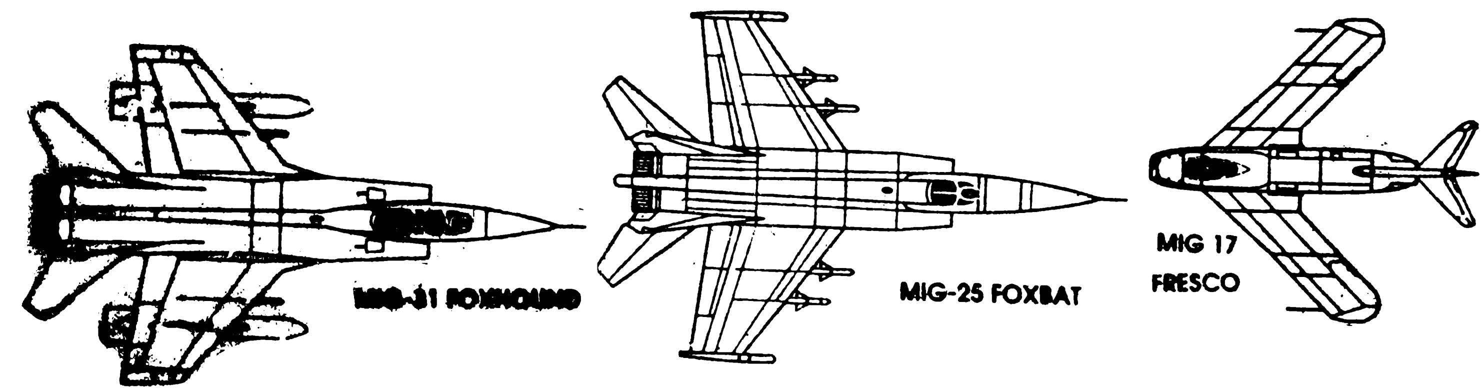
Emil Matara

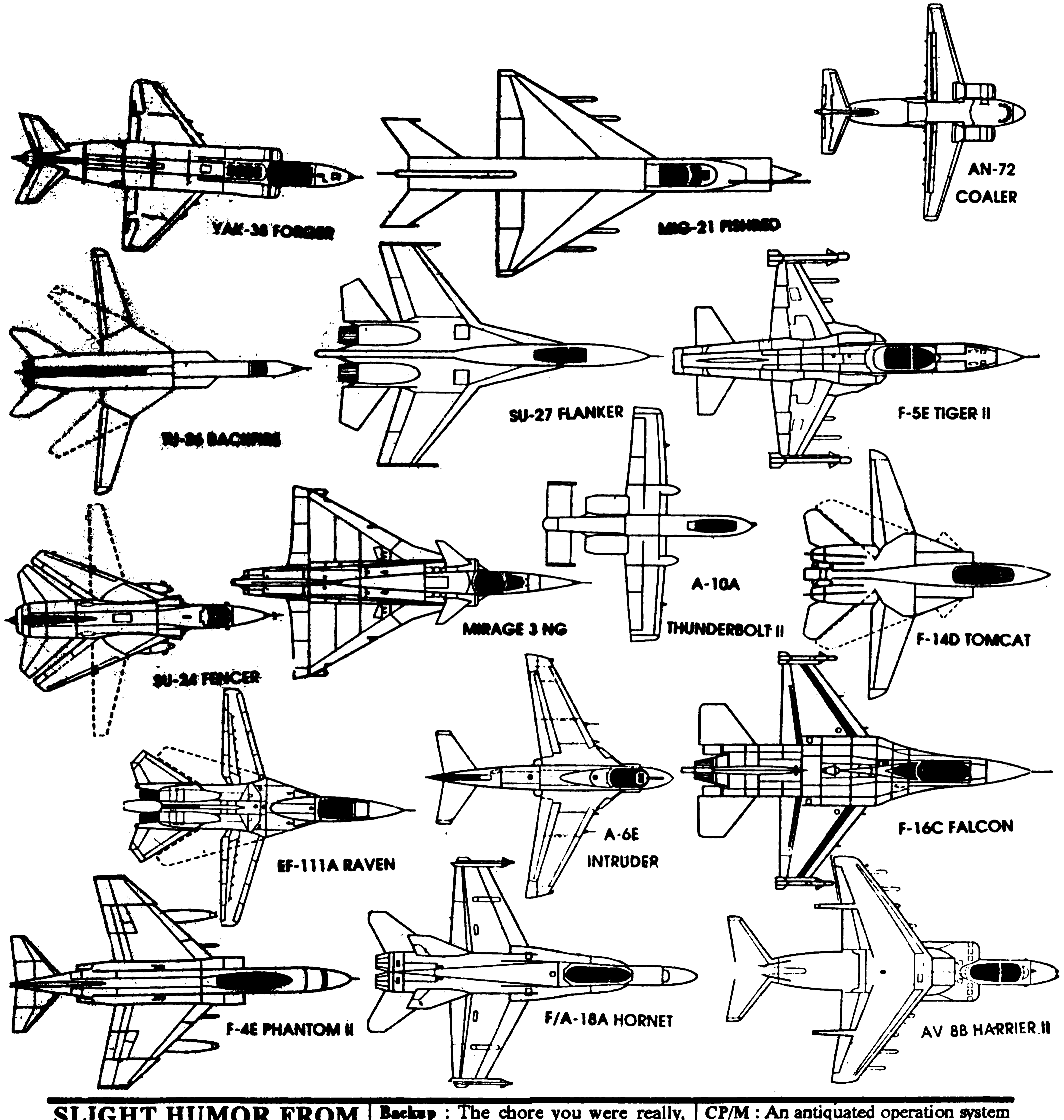
F 19

Ai un PC?
Ai F 19?
Si ce daca...
Oricum nu poti intra
in joc fara a recunoaste
unul din tipurile de
de mai jos.
GOOD LUCK!!!

Catalin Florean







SLIGHT HUMOR FROM MICROSOFT (I)

/2 : A mathematical symbol, meaning "only half of the real value", as in 1/2 or PS/2 (OS/2???)

386 : No, 486; Oops 586. The only chip to consider if you're buying a DOS machine. Until Intel ramps up the 686.

640K : The salary the average Wall Street PC analyst pulls in each year.

Algorithm : A catch 1930 song by George and Ira Gershwin.

Backup : The chore you were really, honestly, going to do the very next thing before you switched drives and accidentally copied older, out-of-date versions of your files over all your newer ones at 3 a.m.

CD-ROM : A $100 mechanism in a $1200 cabinet that accesses vast quantities of valuable information too slowly to use.

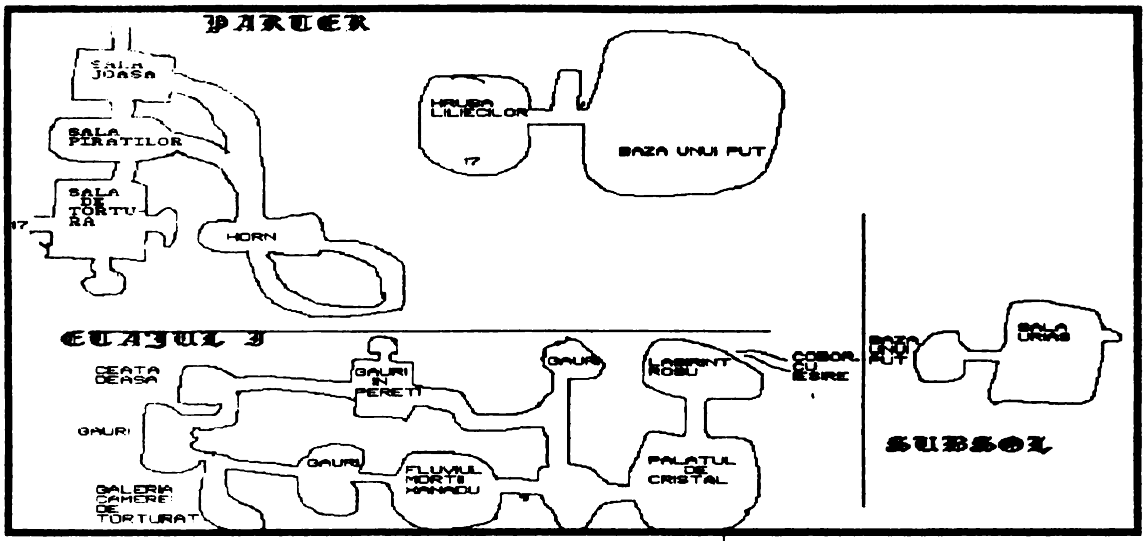
Copy protection : A sly technique employed by hardware vendors to combat software piracy by continually changing the size and compatibility of disk drives (from 160K to 320K to 360K to 1.2MB to 720K to 1.4MB, etc.).

CP/M : An antiquated operation system from the early days of computing, based on inscrutable prompts like A>, terse commands, and absurdly backward conventions, such as eleven-character limits on file names. Contrasted with today's modern version of DOS.

Database, flat-file : A program selling for under $500 that most people use to keep lists of names and addresses, etc.

Database, relational/programmable : A program selling for ever $500 that most people use to keep lists of names and addresses, etc.

Moncton User Group - Canada



Tips & Tricks

COMOARA DIN PESTERA

caseta de jocuri RECOOP - I.T.C.I
Harta realizata la cercul de informatica - I.T.C.I

Spectrum

Programul urmator ruleaza sub Beta BASIC, si calculeaza inversa unei matrici.
Autor: Aligator Soft (Sandu Mihai) - Bucuresti

INFO

PROGRAM:	**Inversiuni**
CALCULATOR:	**Spectrum**
UTILITAR:	**Beta BASIC**
STOCARE:	**caseta**

```
5  INPUT "nr. de elemente", N:  LET V=0
10  DIM a(n): INCARCA
20  LET min=a(n-(n-1)): LET minpoz=(n-(n-1))
30 minimum, i
40  inversiuni, i
50  DELETE  a(minpoz)
60  LET n=n-1
70  IF n=1 THEN LET inv=inv+0: SCRIE: STOP: ELSE  GO
    TO 20
80 DEF PROC  minimum; i: FOR i=(n-(n-1)+1) TO n:
   IF a(i) < min THEN LET min=a(i): LET minpoz=i:
    ELSE NEXT i
90 END PROC
100 DEF PROC inversiuni; i:
120 LET inv = minpoz-(n-(n-1)): LET V=V+inv
140 END PROC
150 DEF PROC  INCARCA; i
160 FOR i=1 TO N: INPUT LINE A$ : LET aa(i)=VAL A$
    NEXT i
170 END PROC
190 DEF PROC  SCRIE; i
200 IF (inv/2)=INT(inv/2) THEN PRINT "inversiune para":
    ELSE PRINT "inversiune impara"
210 END PROC
```

INFO

PROGRAM:	**Inmultire MAT**
CALCULATOR:	**Spectrum**
UTILITAR:	**Beta BASIC**
STOCARE:	**caseta**

```
10  INPUT "nr. de coloane"; cl1
20  INPUT "nr. de coloane 1"; cl2
30  INPUT "nr.de linii"; ln1
40  INPUT "nr.de linii"; ln2
50  IF ln1=cl2 THEN GO TO 55: ELSE PRINT "inmultirea
    nu poate fi facuta": PAUSE 0: CLS: GO TO 10
60  DIM a (cl1, ln1): DIM b (cl2, ln2)
70  citeste: DIM c (ln2): DIM d(cl1): DIM e(cl2, ln1)
80 FOR g=1 TO ln1
90 FOR t=1 TO cl2
100 citeste coloana: citeste linie
120 inmulteste: transforma
130 NEXT t: NEXT g
140 DEF PROC citeste coloana: FOR i=1 TO ln2:
    LET d(i)=a(i, g): NEXT i
150 END PROC
160 DEF PROC citeste linie: FOR i=1 TO cl1:
    LET d(i)=a(i, g): NEXT i
170 END PROC
180 DEF PROC inmulteste:
    LET TOTAL =O:FOR i=1 TO cl1:
    LET TOTAL=TOTAL+a(i)*d(i): NEXT i
190 END PROC
200 DEF PROC transforma
    LET e(t, g)=TOTAL
210 END PROC
220 DEF PROC citeste: FOR i=1 TO ln1: FOR t=1 TO cl1:
    INPUT n: LET a(i, t)=n: NEXT t: NEXT i:
   FOR i=1 TO ln2: INPUT n: LET b(i, t)=N:NEXT T: END PROC
230 DEF  PROC scrie
240 FOR g=1 TO ln2: FOR t=1 TO cl2: PRINT e(t, g); " ";NEXT t: PRINT:
NEXT g        >>>  //// 250 END PROC
```



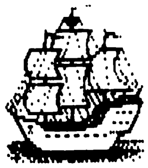
Cum facem ?

Pagina pentru incepatori



MEMORIE

SPECTRUM



Foarte multi dintre cei ce ne-au scris ne-au intrebat care sint variabilele sistem la Spectrum.
Iata ca publicam tabelul continind prima parte a acestor variabile urmind ca intr-un numar viitor sa le explicam mai in detaliu.

N1 23655 (#5C67) BREQ +45
Retine temporar registrul B al microprocesorului

N2 23656 (#5C68) MEM +46
Adresa memoriei utilizat din MEMBOT

1 23658 FLAGS2 +48
Indicatori

x1 23659 DFSL +49
Numarul de linii de editare

2 23660 (#5C6E) STOP +50
Numarul primei linii ce va fi listata

2 23662 OLDPPC +52
Numarul liniei la care se executa CONTINUE

1 23664 (#5C71) OSPPC +54
Numarul instructiunii din linie care executa CONTINUE

N1 23664 (#5C71) FLAGX +55
Indicatori

N2 23666 (#5C74) STRLEN +56
Adresa sirului de caractere ultimul asignat

N2 23668 (#5C74) TADDR +58
Adresa urmatorului articol din tabela de sintaxa

2 23570 (#5C76) SEED +60
Startul pentru RND

3 23672 (#5C78) FRAMES +62
Contor ce incrementeaza la 1/50 secunde

2 23675 (#5C7B) UDG +65
Adresa primului caracter definit de utilizator (A)

1 23677 COORDS +67
Coordonata x a ultimului punct pus pe acran

1 23679 (#5C7F) PPOSN +69
Numarul de caractere ce ramin de tiparit pina la sfirsitul rindului la imprimanta

2 23680 (#5C80) PRCC +70
Adresa in buffer-ul de imprimanta la care s-a ajuns cu tiparirea

2 23682 (#5C82) ECMOB +72
Numarul de caractere de citit pina la sfirsitul rindului si al ecranului

2 23684 (#5C84) DPCC +74
Adresa la care se gaseste primul rind al ultimului caracter tiparit

2 23686 (#5C86) DPCCL +76
Ca si DFCC - pentru linia de editare

x2 23688 (#5C88) SPOSN +78
Numarul de caractere/rinduri pina la sfirsitul rindului/ecranului

x2 23690 (#5C8A) SPOSNL +80
Ca si SPOSN pentru linia de editare

1 23692 (#5C8C) SCRCT +82
Cite ridicari de ecran pina la afisare "scroll?"

1 23693 (#5C8D) ATTRP +83
Citirile specificate cu PAPER, INK, BRIGHT, FLASH, (exceptind PRINT)

1 23694 (#5C8E) MASKP +84
Utilizat pentru INK 8, PAPER 8.

N1 23695 (5C8F) ATTRT +85
Culorile specificate in PRINT, INPUT, etc.

N1 23696 (#5C90) MASKT +86
Analog MASP

1 23697 (#5C91) PFLAG +87
Indicatori tiparire

30 23698 (#5C92) MEMBOT +88
Zona celor 6 memorii specificate de FP-calc.

2 23728 (#5CB0) +118
Neutilizate (Indicator RESET/NMI)

2 23730 (#5CB2) RAMTOP +120
Adresa ultimei memorii utilizate de BASIC cu exceptia UDG.

2 23732 (#5CB4) PRAMT +122
Adresa ultimului octet de RAM fizic existent in calculator.

Program BASIC pentru ordonare rapida

```
10  DEFFN M(i)=VAL "(FNM(i-1)-i AND A$(FNM(i-1))
      < A$ (i)) + i*1"(1+(32 AND i=1) TO 33)
20  FOR i=n TO 2 STEP -1
30  LET M=FN M(i): LET T$=A$ (M): LET A$(M)=A$(i):
     LET A$(i)=T$
40  NEXT I
```

Pentru ca programul sa ordoneze elementele in ordine crescatoare nu trebuie decit sa schimbam semnul "<" din linia 10.

Carol Szabo
Bucuresti

TOP 1991

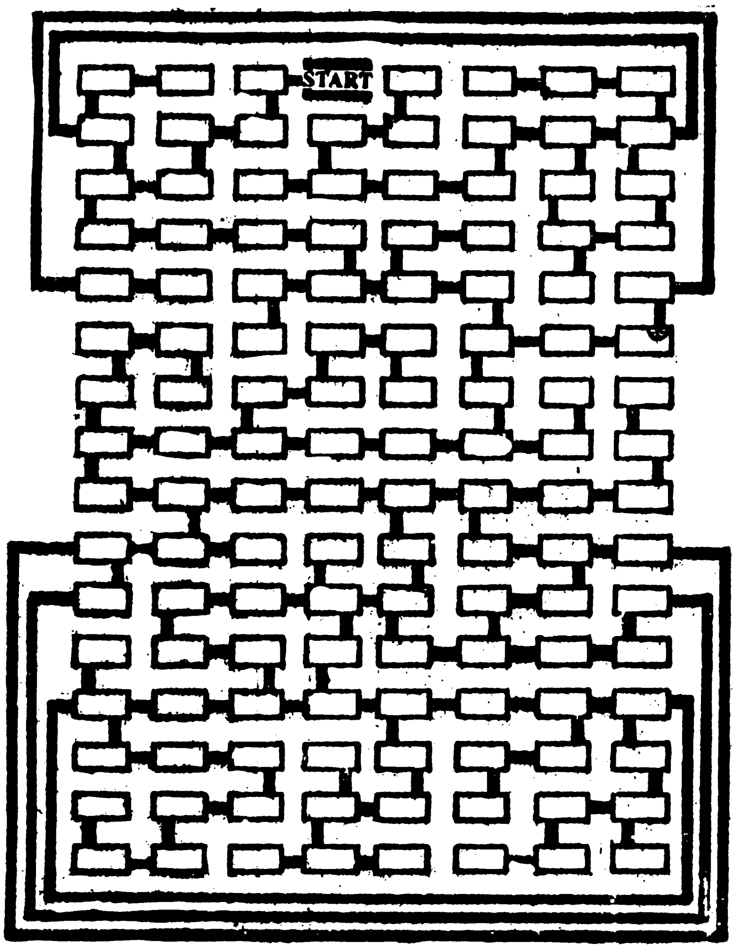
SPECTRUM

TERMINATOR 2
LEMMINGS
WRESTLEMANNIA
BART SIMPSONS
SPIKE IN TRANSILVANYA
ROBOZONE
FIST OF FURY
SMASH TV
CISCO HEAT
MANCHESTER UNITED IN EUROPE
DARKMAN
GOLDEN AXE
SHADOW DANCER
VIZ
FINAL FIGHT
HÈRO QUEST
MERCS
THUNDER JAWS
SKULL&CROSS BONES
WORLD CLASS RUGBY

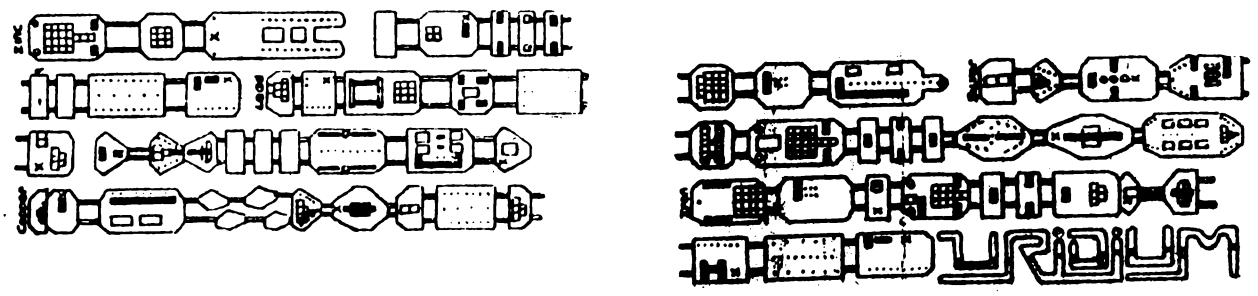
Emil Matara

Tips & Tricks

JOE BLADE



URIDIUM



Commodore 64
Twin drive copy

```
100 REM TWIN DRIVE COPY
110 REM (C) HOBBIT SOFTWARE
120 REM ------------------
130 POKE56,32:CLR
140 POKE53280,15:POKE53281,15:PRINT""
150 GOSUB1020:PRINT"COPY FROM DRIVE # 8 -> 9.......(1)"
160 PRINT"COPY FROM DRIVE # 9 -> 8.......(2)"
170 PRINT"COPY FROM DRIVE # 8 -> 9(8)....(3)"
180 PRINT"COPY FROM DRIVE # 8(9) -> 8....(4)"
190 POKE198,0:WAIT198,1:GETC$:IFC$<"1"ORC$>"4"THEN190
200 IFC$="1"THEND1=8:D2=9:POKE1020,8:POKE1021,9:GOTO380
210 IFC$="2"THEND1=9:D2=8:POKE1021,8:POKE1020,9:GOTO380
220 IFC$="3"THEND1=8:D2=9:Y=1:POKE1020,8:POKE1021,9
230 IFC$="4"THEND1=9:D2=8:Y=1:POKE1021,8:POKE1020,9
240 GOSUB1020:PRINT"PLEASE TURN OF THE  POWER TO DRIVE # 8,"
250 PRINT"AND TURN ON THE POWER TO DRIVE # 8(9)."
260 PRINT"WHEN DONE TYPE 'SPACE' !"
270 POKE198,0:WAIT198,1:GETC$:IFC$<>" "THEN270
280 OPEN15,8,15
330 PRINT#15,"M-W"CHR$(119)CHR$(0)CHR$(2)CHR$(41)CHR$(73)
340 CLOSE15
350 PRINT"PLEASE TURN ON POWER TO DRIVE # 8 AGAIN"
360 PRINT"WHEN DONE TYPE 'SPACE' !"
370 POKE198,0:WAIT198,1:GETC$:IFC$<>" "THEN370
380 IFY=0THENFORI=1TO4:READA%:NEXT
390 FORI=679TO746:READA%:POKEI,A%:NEXT
400 FORI=832TO914:READA%:POKEI,A%:NEXT
410 DIMA$(150),A%(150),C%(150)
420 D1=PEEK(1020):D2=PEEK(1021)
430 GOSUB1020
440 PRINT"PLACE THE SORCE DISK IN DRIVE #";D1
450 PRINT"PLACE THE DEST. DISK IN DRIVE #";D2:PRINT"WHEN DONE TYPE 'SPACE'"
460 POKE198,0:WAIT198,1:GETC$:IFC$<>" "THEN460
470 PRINT"                                        "
480 PRINT"                                      ":PRINT"
490 OPEN15,D1,15:OPEN1,D1,0,"$0":IFST<>0THENGOSUB980
500 PRINT" ONE MOMENT PLEASE ! READING DIRECTORY."
510 GET#1,A$,A$,A$,A$:B$=""
520 FORI=1TO24:GET#1,A$:IFA$=""THENNEXT
530 IFA$=CHR$(34)ORA$=CHR$(18)THENNEXT
540 B$=B$+A$:NEXTI
550 PRINT" DISK NAME: "B$
560 PRINT" CORRECT DISK ? Y/N"
570 POKE198,0:WAIT198,1:GETC$:IFC$="N"THENCLOSE1:CLOSE15:CLR:RUN410
580 IFC$<>"Y"THEN570
590 N=0:B$=""
600 GET#1,A$:IFA$<>""THEN600
610 GET#1,A$,A$:GET#1,A$:IFA$=""THENA$=CHR$(0)
620 C=ASC(A$):GET#1,A$:IFA$=""THENA$=CHR$(0)
630 C=C+ASC(A$)*256:A%(N)=C
640 FORI=1TO25:GET#1,A$:IFA$=CHR$(34)THENNEXT
650 IFI<4ANDA$=" "THENNEXT

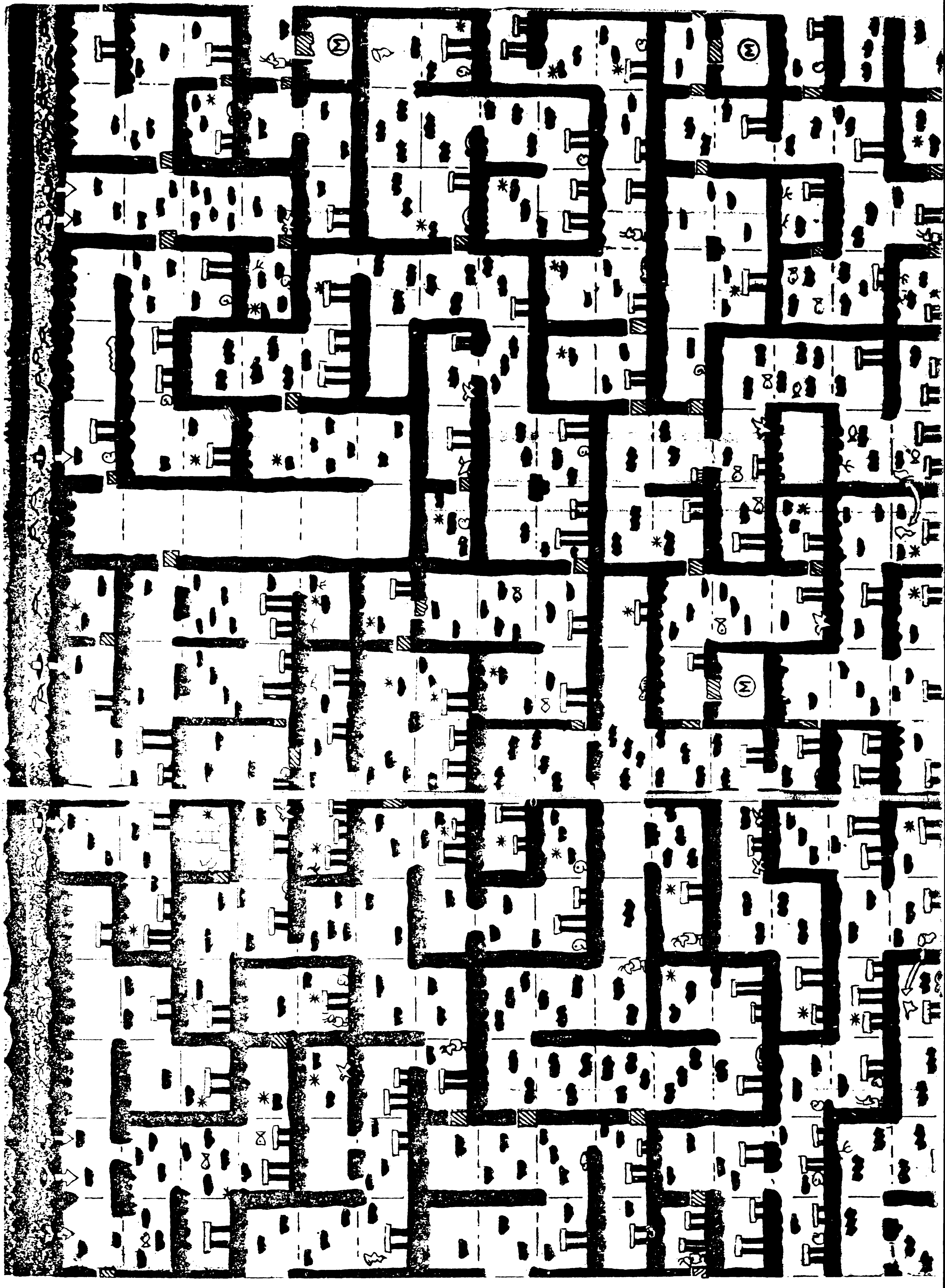
READY.
```

```
660 IFI=25ANDA$=" "THEN680
670 B$=B$+A$:IFB$="BLOCKS FREE."THEN710
680 NEXT:IFST<>0THENGOSUB980
690 IFLEN(B$)>20THENB$=LEFT$(B$,20)
700 A$(N)=B$:B$="":PRINT"       ";A%(N);" ";A$(N);"    ":N=N+1:GOTO600
710 A$(N)=B$:CLOSE1:CLOSE15
720 GOSUB1020
730 PRINT"ANSWER YES OR NO   Y/N"
740 FORI=0TON-1:IFA%(I)>225THENPRINT"";A%(I);A$(I);"";
750 IFA%(I)<=225THENPRINT""A%(I);A$(I);"";
760 POKE198,0:WAIT198,1:GETC$:IFC$="N"THENC%(I)=0:PRINTTAB(30)C$:GOTO790
770 IFC$="Y"THENC%(I)=1:PRINTTAB(30)C$:GOTO790
780 GOTO760
790 NEXT:I=0:C=0
800 GOSUB1020:PRINT
810 IFC%(I)=1ANDA%(I)<=225THENC=C+1:GOSUB870:PRINT
820 I=I+1
830 IFC=3THENC=0:GOTO800
840 IFI<=NTHEN810
850 PRINT"FINISHED"
860 POKE198,0:WAIT198,1:GETC$:CLR:RUN410
870 FORX=LEN(A$(I))-4TO1STEP-1:IFMID$(A$(I),X,1)=" "THENX$=LEFT$(A$(I),X-1)
880 IFMID$(A$(I),X,1)>CHR$(32)THENX$=LEFT$(A$(I),X):GOTO900
890 NEXT
900 OPEN15,D1,15:OPEN1,D1,2,X$+","+RIGHT$(A$(I),3)+",R":GOSUB980
910 PRINT" READING ";A$(I);""
920 SYS678:GOSUB980:CLOSE1:CLOSE15
930 OPEN15,D2,15:OPEN1,D2,2,X$+","+RIGHT$(A$(I),3)+",W":GOSUB980
940 PRINT" WRITING ";A$(I);""
950 SYS832:GOSUB980
960 PRINT" COPIED ";A$(I);"  ":CLOSE15:CLOSE1:IFI=N-1THEN970
970 RETURN
980 INPUT#15,EN,ER$,ET,ES:IFEN<20THENRETURN
990 PRINT"DISK ERROR #";EN;"  ";ER$;ET;""ES;""
1000 POKE198,0:WAIT198,1:GETC$
1010 CLOSE1:CLOSE15:CLR:RUN410
1020 PRINT"TWIN DRIVE COPY"
1030 PRINT"(C) 1991  HOBBIT SOFTWARE"
1040 PRINT"MAX. FILE LENGHT 225 BLOCKS = 56K"
1050 RETURN
1060 DATA12,50,118,0
1070 DATA162,1,32,198,255,169,0,133,251,169,32,133,252,162,0,169,159,187,252
1080 DATA144,23,32,165,255,129,251,32,183,255,208,8,230,251,208,2,230,252
1090 DATA76,180,2,32,204,255,96,32,165,255,141,60,3,120,169,52,133,1,173,60,3
1100 DATA129,251,169,55,133,1,88,76,193,2
1110 DATA162,1,32,201,255,169,0,133,253,169,32,133,254,162,0,169,159,187,254
1120 DATA144,38,161,253,32,168,255,32,183,255,208,15,165,254,197,252,240,13
1130 DATA230,253,208,2,230,254,76,77,3,32,204,255,96,165,253,197,251,208,237
1140 DATA76,110,3,120,169,52,133,1,161,253,141,60,3,169,55,133,1,173,60,3
1150 DATA88,32,168,255,76,90,3

READY.
```

Nodes of Yesod

---m a p---



TOTUL despre . . . VIRUSI

Pentru prima data aveti posibilitatea sa depistati virusii numai dupa semnatura lor.
Publicam integral urma lasata de catre cei mai importanti care circula pe la noi.

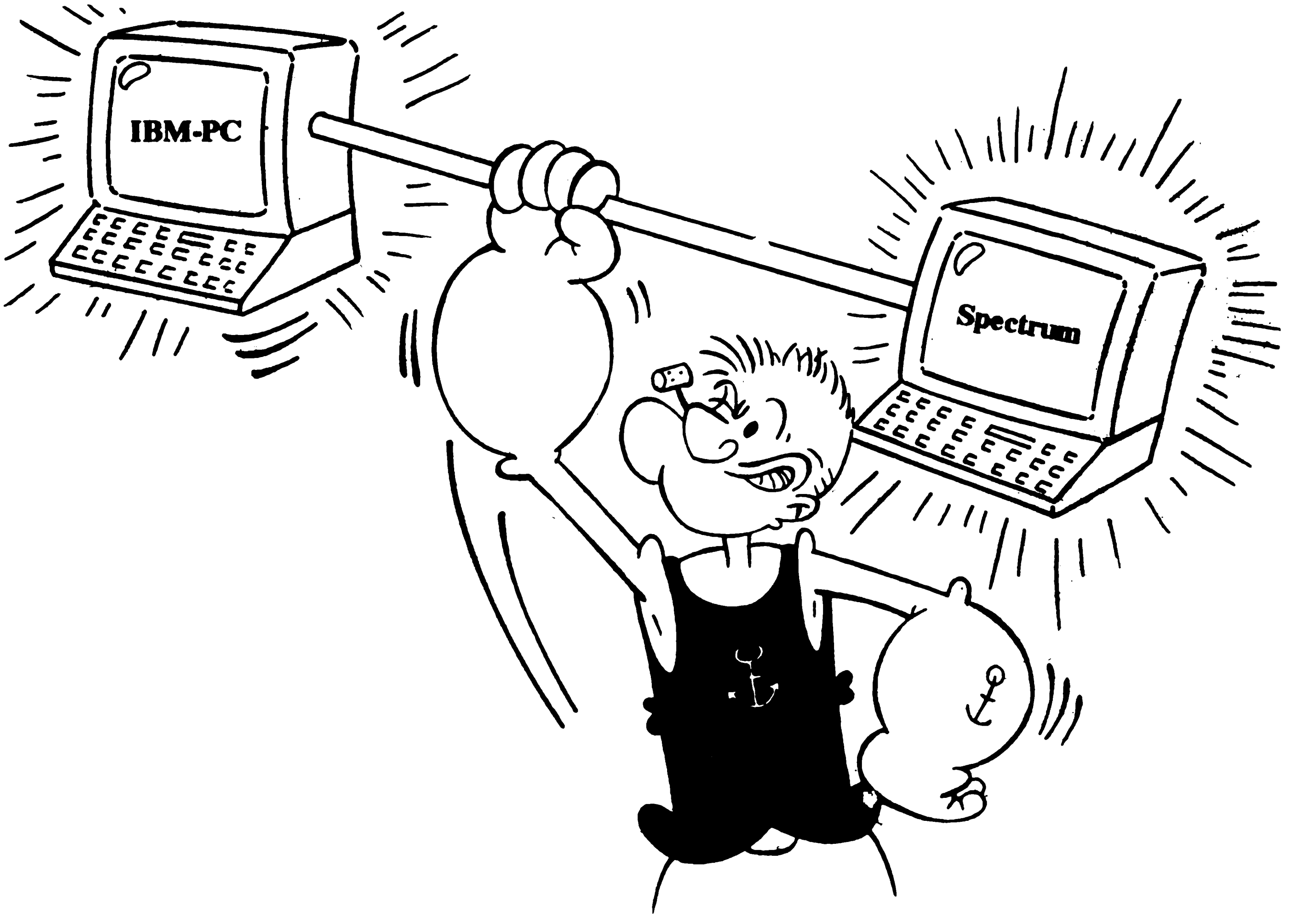
1024	00b440cd2172043bc17401f9c39c0ee8B
405	26a2490226a24b0226a28b0250b419cdA
4K	e8080be8d00ae89a0ae8f60ae8b40a53B
5120	40b104d3e88cdb03c30510008ed88c06B
8 Tunes	33f6b9da03f3a550bb230353cb8ed0bcB
800	b9810151ad33d0e2fb5931154747e2faZ
AIDS Disk Trojan AID	4d5a12005201411be006780cffff992fA
AIDS Disk Trojan REM	4d5a0c011e01051560050d03ffff3d21A
Agiplane	9cc0390909090909c5031c02e3826daA
Aids II	Ad5a8001100078002000970297026f02Z
Aids	0600ae426e4c72034600000400a01000Z
Alabama	8cdd33db8edb8b070b47027474891f89B
Ambulance	00018a0788058b4701894501ffe7c3e8B
Amoeba	cf9c502ea10701402ea307013d001072B
Amstrad	c7060e0100002e8c0610012eff2e0e01A
Anticad	fc06e852ff2e8c0626002e8c0681002eZ
Armagedon	018ccbea000000008bc88edbbe0001bfB
Blood	1e0e1fb419cd2150b202b40ecd21b41aB
Brain	a0067ca2097c8b0e077c890e0a7ce857X
Burger	b4470401508ad08d364602cd2158b40eA
Cascade (1) 01	0f8db74d01bc8206313431244 64c75f8Z
Cascade (1) 04	0f8db74d01bc850631343124464c75f8B
Cascade (1) Y4	fa8bcde800005b81eb31012ef6872a01B
Cascade Format	0f8db74d01bc850631343124464c77f8B
DBase (1)	50b80afbcd213dfb0a7402eb8a56e800B
DBase (destroy)	b90001ba00008eda33db50cd2658403cB
Dark Avenger	a4a58b26060033db53ff64f5e800005eB
Datacrime (1)	36010183ee038bc63d00007503e90201B
Datacrime (2)	36010183ee038bc63d00007503e9fe00B
Datacrime II2	e8A072ec6052232c2d0ca2e8807432eB
Datacrime IIB	5e81ee030183fe00741c2e8a9403018dB
Datacrime IIB	2bcb2e8a0732c2d0ca2e880743e2f3bdB
December 24	fbc6067e03feb45290cd212e8c06450326B
Den Zuk (1)	fa8cc88ed88ed0bc00f0fbb8787c59c3X
Den Zuk (2)	fa8cc88ed88ed0bc00f0fbb8787c50c3X
Devil's Dance	b80001508cc88ed88ec0c306b82135cdZ
Disk Killer	2ea113042d08002ea31304b106d3e08eX
Do Nothing	8cca8edaba00988ec2f3a41eb800008eB
Durban	b91100a4e2fdb4decd2180fcdf7447c6B
Dyslexia	b4c0cd213d3412750e2e880e03011e07A
E.D.V.	0c015083ec04b80001cfb601b9082751X
Eddie-2	d3e8408cd103c18cd9498ec1bf0200baB
Fellowship	8ec333db8edbff360000ff360200c706B
Fellowship	33db8edbff360000ff360200c7060000B
Filler	cd12bb4000f7e32d00108ec0ba0000ebX
Fish 6	e800005b81eba90db9580d2e8037B
Flash	005e88de81c30f00b000fad50a8807ebB
Flip	33db33ff8ec32629061304cd12b106d3X
Form	b106d3e08ec033ffb9ff00fcf3a506b8X
Fu Manchu	fcb4e1cd2180fce1731680fc047211b4Z
Ghostballs	ae75ede2fa5e0789bc16008bfe81c71fB

Hallochen	eb8cc903d98ed3bcdb0853bb2e0053cbB
Icelandic (1)	2ec60687020a9050535152561e8bda43B
Icelandic (2)	2ec6067902029050535152561e8bda43B
Icelandic (3)	2ec6066f020a9050535152561e8bda43B
Italian-Gen	b106d3e02dc0078ec0be007c8bfeb900X
Italian	32e4cd1af6c67f750af6c2f0750552e8X
Itavir	83c4025a595b5850535152cd26720d83B
Jerusalem-USA	fcb4e0cd2180fce0731680fc037211b4Z
Jerusalem	03f72e8b8d1100cd218cc80510008ed0Z
Jo-Jo	b800f08ec0bf08e0813d434f751b817dB
Jocker	89e581ec0001bf00000e57bf401b1e57A
Joshi	50cbbb780036c5371e561653bf2a00b9X
Joshi	fa8cc88ed88ed0bc00f0fba11304b106X
July 13th	2ea012003490be1200b9b1042e300446B
Kennedy	e817007204b44febf38bc5050301ffe0B
Kitty	fabbc0078ed3bc7a020ee800005e1f8
Korea	31c08ed88ed0bcf0fffbbb13048b0748X
LeHigh	8b54fc8d44fe8ed8b84425cd21061f33B
Liberty	0174031f595b505351521e061e0e1fe8Z
MIX1-2	b800008ec0be7103268b3e840083c70aB
MIX1	b800008ec026803e3c037775095f5e59B
Macho	505156be5900b9260890d1e98ae18ac1B
Mistake	32e4cd1a80fe03760a909090909052e8X
Murphy	b44acd218cc0488ed8c70601000800e8B
NJH	33c08ed88ed0bcf0fffbbb13048b0784Z
New Zealand (2)	0400b801020e07bb000233c98bd1419cX
New Zealand (1)	0400b801020e07bb0001b9010033d29cX
Number of Beast (2)	b8003dcd21935a520e1f1e07b102b43fA
Number of the Beast	5a520e070e1f1eb05050b43fcbcd2172A
Ohio	fafa0cc88ed88ed0bc00f0fbe8450073X
Old Yankee	b003cf9c3d004b74069d2eff2e000006B
Oropax	06b8e033cd213cff74238cce8ec68b36B
PSQR	fcb80fffcd213d0101743b06b8f135cdZ
Pentagon	8cc88ed0bc00f08ed8fbbd447c817606X
Perfume	fcbf0000f3a481ec000406bfba0057cbB
Pixel (1)	0e1f250100744cbad801b409cd21cd20A
Pixel (2)	ba9e00b8023dcd218bd8061fba2b01b9A
Pixel (3)	000100012e8c1e02018bc32eff2e0001A
Plastique 5.21	c08edba11304b106d3e08ed833f68b44Z
Plastique	b8404bcd213d785675 12b8414bbf0001Z
Pretoria	ac34a5aa4b75f9c3a11f0150a11d01a3A
PrintScreen	fa33c08ed0bc00f01e161fa113042d02X
Prudents	0e07be4f04b923005651e87e03595ee8B
Shake	b80342cd213d34127503eb4890b44abbB
Slow	e800005e8bde909081c6Z
South African (1)	1e8becc746100001e80000582dd700b1B
South African (2)	1e8becc746100001e80000582d6300b1B
Spanish	e82906e8e005b419cd218884e300e8ceB
Subliminal	ae263805e0f98bd783c203061f2ec706B
Sunday	fcb4ffcd2180fcff731580fc047210b4Z
Surv 1.01	0e1fb42acd2181f9c407721b81fa0104A
Surv 2.01	81f9c407722881fa010472223c03751eA
Surv 3.00	03f72e8b8d1500cd218cc80510008ed0A
Svir	33f646268b0ce302ebf88bd683c204e5B
Swap	31c0cd13b80202b90627ba0001bb0020X
Sylvia	cd21ebfec3a17002a3780233c0a39e02A
Syslock	8ae18ac13306140031044646e2f25e59B
TUQ	56538cc88ed8be01012e8b0405030157B
Taiwan (2)	07e4210c02e621fbb98000be0000bb80B

Taiwan	07e4210c02e621fbb9800033f6bb8000B
Tenbyte / V-Alert	1e0e1f8d36f704bf0001b92000f3a42eB
Tiny	408d94ab01b90200cd21b43ecd21ffe5B
Traceback	b419cd2189b45101818451018408c8cB
Twelve Tricks	bab8dbbe640231944201d1c24e79f733Z
Type	5351521e06560e1fe800005e83ee24ffB
V-1	8ec026a1130444848503d000172032d3Z
VP	0001fcbf0001b91000f2a4b80001ffe0B
Vacsina (1)	8cc88ed88ec08ed083c402b80000502eB
Vacsina (2)	e800005b2e8947fbb800008ec026a1c5B
Vcomm	80fc037504b402eb0780fc0b7502b40aB
Victor	8cc88bd8b104d3ee03c650b8d80050cbB
Vienna (1)	8bf283c60a90bf0001b9B
Vienna (2)	fc8bf281c60a00bf0001b90300f3a4b8B
Vienna (3)	fc89d683c60a90bf0001b90300f3a489B
Vienna (4)	fc8bf283c60abf0001b90300f3a48bf2B
Vienna (5)	cd210e1fb41aba8000cd2158c3ac3c3bB
Vienna (6)	8e1e2c00ac3c3b74093c007403aaebf4B
Violator	bf0001f3a48bf2b430cd213c007503e9B
Virdem-1	be80008d3ed703b92000f3a4b8000026B
Virdem-Gen	434b7409b44fcd2172ac4b75f7b42fcdB
Virdem	be80008d3ebf03b92000f3a4b80000
Virus-90	558b2e010181c5030133c033dbb9090
W13	8bd72bf983c70205030103c18905b440B
XA-1 (1)	b02c8846ff8b7e00884efe8a4eff000dA
XA-1 (2)	0ee80000fa8bec5832c08946028146004
Yale	bb40008edba11300f7e32de0078ec00eX
Yankee	00007402b603520e5143cfe800005b81
Zero Bug	81c91f00cd21b43ecd215a1f59b443b0

ATENTIE ! ! !

Aproape toate calculatoarele compatibile IBM au . . . D2. Un virus foarte nou, foarte virulent ce se 'baga' in FAT, EXE si COM.
Nu este depistat decit de Scan84. (ultimul antivirus din 1991).



Laborator

hobBIT

Interfata de copiere pe casetofon

Commodore 64

Mircea Gavat

Cu ajutorul interfetei prezentate mai jos se poate efectua copierea programelor inregistrate pe casete intre doua unitati "Datasette" conectate simultan la calculator, in conditii superioare folosirii unui dublu casetofon audio. Avantajele metodei propuse deriva din folosirea unitatilor de caseta specializate pentru C64, intre care are loc un transfer de date sub forma de impulsuri tip TTL (nealterate de filtrele de audiofrecventa).

Intrefata se executa pe o placuta de sticlotextolit dublu placat pe care se realizeaza si conectoarele - tata pentru unitatile "Datasette".

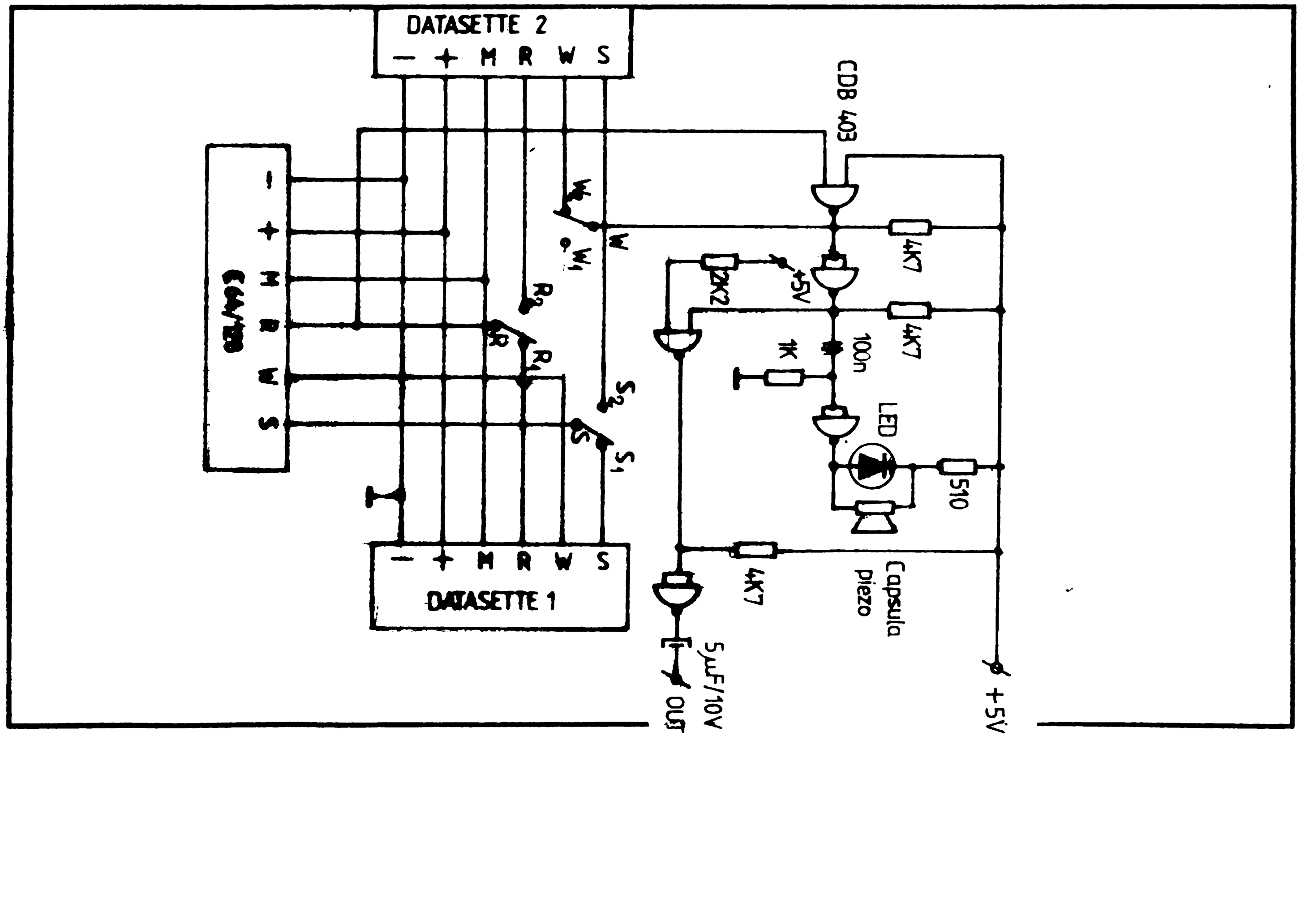
Interconectarea dispozitivelor se face cu calculatorul nealimentat cu tensiune.

Se pot copia programe pe caseta de la unitatea 1 la unitatea 2 in doua moduri:

a) fara incarcarea programului in memoria calculatorului:
   1. Dupa pornirea calculatorului si aparitia mesajului de sistem, se apasa "RECORD+PLAY" la unitatea 2
   2. Se apasa "PLAY" la unitatea 1.

b) cu incarcarea programului in memoria calculatorului:
   1. Dupa pornirea calculatorului se apasa "RECORD+PLAY" la unitatea 2.
   2. Se tasteaza "LOAD", urmat de RETURN
   3. Se apasa "PLAY" la unitatea 1.

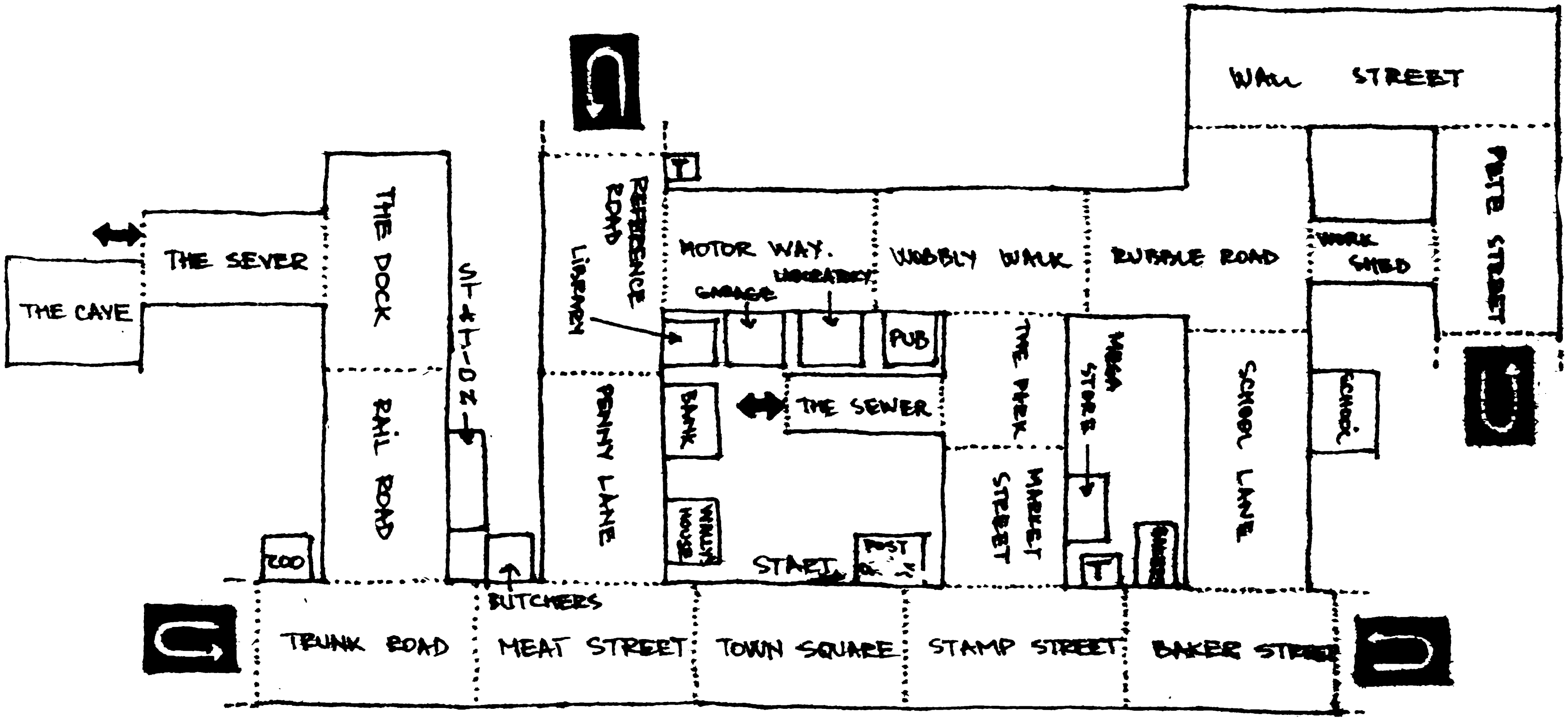
Dupa terminarea inregistrarilor, verificarea lor se poate face folosind unitatea 1 sau 2.



Everyone's a Wally

T - TELEFON

- FUNDĂTURĂ





Posta ... gratuita



Schimb jocuri/utilitare Spectrum. Caut GENS, MONS, MONITOR, SPION, ELITE, LOOM, NINJA.
tel.: 971/72352

URGENT!!!
Dau inscriere televizor color anul 1988 la magazinul "Unirea" pentru un calculator HC, Cobra sau compatibil ZX Spectrum (negociabil)
tel.: 73.47.58 d.15
Catalin

Schimb jocuri si utilitare pentru compatibile Spectrum. Caut LIFE GUARD/SHADOW WARRIORS/ROBO COP 2/ POKER/ TOYOTA CELICA GT4 RALLYE. THE LAST NINJA REMIX
tel.: 95/15.41.55

Schimb sau cumpar toate numerele revistei hobBIT cu exceptia nr.2 di 3.
tel.: 996/31663

Doresc corespondenta cu posesori de Spectrum si compatibile, in vederea schimburilor de programe si idei.
Catalin Mihaila
sat Lopatareasa
com. Bisoca, jud. Buzau
cod 5154

Schimb jocuri si utilitare pentru Spectrum. Caut programele: BATMAN / LEONARDO/ SPY vs SPY/ GAUNTLET/ MERCENARY I+II / DAN DARE II
tel.: 909/21054

Caut hobBIT 1 si 2. Vind joystick proportional, joystick simplu, cartus ROM pt. C64, manual GW BASIC (in franceza), manual Forth si manual Multiplan, diverse componente.
tel.: 931/44450 d.17
Dan

Am primit in plus nr.3 si 4 din hobBIT. Le doreste cineva? Caut nr.1.
Am nevoie de ahutor pentru NIGHT RALLY. Il are cineva?
Andrei Stan
Titu Maiorescu 6
Bl.X2, sc.A, ap.4
P Neamt - 5600

Caut o schema de interfata pentru joystick.
Ionel Neag
Bd. Decebal, Bl.15, ap.74
Deva - 2700
Hunedoara

Caut jocuri si/sau utilitare PE F5.25, HC90. Plata ramburs, lista anticipat. Exclus bisnitarii.
Nicolae Dinu
M Kogalniceanu
Tulcea 8844

Schimb programe pentru C64/disc. Caut jocurile MatchDay 2 si Robocop.
tel.: 921/67329

Doresc sa fac schimb de programe si utilitare cu toti posesorii de calculatoare Spectrum.
Ioan Davidescu
Str. Lotrului 9,
Bl.B32, ap.1
Iasi - 6600

Caut hobBIT 1, 2, 3; schimb jocuri si utilitare Spectrum.
Silviu Preoteasa
Str. Banat, Bl.B2, ap.15
Pitesti - 0300



Cumpar programe, jocuri Spectrum pentru CIP pe caseta.
Eusebiu Palivan
Str. V Alecsandri 9
Bl.17B, ap3
Slanic - jud. Prahova

Am nevoie de un PROM Ferranti ULA 5C 112E-3 8312. Platesc oricit.
Radu Huma
Str. Cojocarilor 4
Sighisoara - Mures

Cumpar joystick kempston. Schimb programe pentru calculatoare compatibile Spectrum.
tel.: 83.23.31

Cumpar urgent caetofon mono, nou sau putin folosit, cu difuzor/deck si joy. Cumpar jocurile: SABOTEUR I+II, bOMB JACK, RYGAR, ROBOCOP sub 25lei
tel.: 75.53.08

Cumpar colectia revistei "Micro"; caut adresa redactiei Micro. Cumpar utilitare Spectrum.
tel.: 976/84363 Dan

Cumpar manualul de utilizare si programare in BASIC (pt.HC-90)
tel.: 73.47.58 Catalin

Cumpar cite un exemplar din hobBIT 1 si 4.
tel.: 931/50667



Vind sau schimb programe Spectrum.
tel.: 971/46981 Iulian

Vind cablaj imprimat compatibil Spectrum, varianta cu TTL.
tel.: 53.70.81

Cumpar documentatie si programe pentru ATARI 800. tel.: 43.34.77
Cumpar soft pentru MSX. tel.: 23.26.85
Cumpar unitate disc 5", 1541 sau 1571 pentru C64/128. tel.: 50.29.59



Ca orice revista care se respectă, şi noi vom publica un "ALMANAH hobBIT", în care o parte importantă îl va ocupa "AGENDA hobBIT".

Această agendă va cuprinde toţi posesorii de calculatoare ce doresc ca numele lor să fie cunoscut (un fel de carte de telefon a fanilor) pentru un schimb de programe şi documentaţie.

Inscriindu-vă în "AGENDA hobBIT" nu veţi mai fi singuri.

Bifaţi X rubrica care corespunde.

Numele, prenumele şi pseudonimul sînt necesare (ex: ADRIAN NANU - ADISOFT sau Killersoft, etc)

Rubrica cu chenar este opţională, dar faceţi în aşa fel încît să puteţi fi contactat, dacă este cazul.

Puteţi să ne scrieţi ideile voastre în legătură cu materialul ce trebuie introdus în Almanah.

Doriţi să primiţi ramburs un "ALMANAH hobBIT"? - bifaţi pe talon.

ULTIMUL TALON

Ultima sansa de a figura in Agenda hobBIT.
01.02.1992 data expedierii

almanahul hobBIT



Hmm, mi se pare un lucru interesant . . .
Vreau sa figurez si eu in 'AGENDA hobBIT".

NUME__________ **PRENUME**__________ **PSEUDONIM**__________

TELEFON__________ **PREFIX**____
ADRESA______________________ **ORAS**________
CASUTA POSTALA__________
DATE OPTIONALE - SE PUBLICA

CALCULATOR______________
IDEI______________________________

☐ **La aparitia "A.H", vreau sa primesc un exemplar, ramburs, pe adresa**______________________
☐ **NU vreau un "A.H."**
☐ **Va trimit pentru prima oara acest cupon.**
☐ **Hei! - fiti atenti ca mi-am schimbat adresa . .**
☐ **Mai terminati cu prostiile!**

Pentru Larry



Hallo, baietzei si fetitze.

Va urez un sincer:

La multzi ani!

si in anul 2000 tot de hobBIT sa te tzi (n-am gasit alta rima).

Pentru ca n-am 's' (de la sura - aia de paie) sau t (de la tap - nu tap, tapul care maninca iarba, sotzu' lu' capra), deci pentru ca n-am t si s (stiti voi care s si t) va scriu tzap in loc de tap.

Cum a fost de revelion?

Pun pariu ca unii din voi n-au rezistat si au butonat putin si atunci.

Deci vedeti (vedetzi) ca ne-am emancipat 80%si acum tiparim pe un 286.

Neaparat vreau sa-mi spuneti ce parere aveti despre asta!

Si acum bomba bombelor:

APARE AL MANAHUL!!!

Dar cum? C O L O R; si sa vedeti articole...

In primul rind un material complet despre spargerea protectiilor, cu soft si hard si cu documentatie; apoi un programator de EPROM-uri tot asa, cu soft, hard si documentatie. O nebunie, nu alta. Si totul pentru Spectrum. Apoi pagini intregi de listinguri de utilitare si jocuri pentru Spectrum, Commodore si .... si... si... Apple, TI99/4A si ATARI400/800. Ei?!?

Pentru Spectrum avem nenumarate jocuri comentate, dintre care unele chiar foarte, foarte noi.

Nici hartile nu lipsesc si nici capitolul LABORATOR.

Dar cea mai importanta parte a ALMANAHULUI o sa va incinte (cu i din i ca la inaltzime): AGENDA HOBBIT care numara peste 1000 de butonari.

Este publicata pe orase pentru a putea lua mai usor contact cei ce vor lucrul acesta.

Nu credeti ca sint 1000?

Nici eu n-am crezut pina cind n-am vazut.

Nu uitati, ultima data cind se mai primesc inscrieri in Agenda este 01.02.1992.

Dupa asta, la anu'. (stiu ce vrei sa spui, dar mai bine taci!)

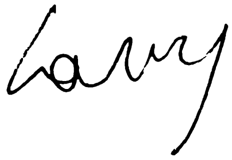
Astazi n-am sa raspund la scrisori, n-am sa comentez nimic pentru ca nu-si are rostul inainte de un eveniment ca acesta din februarie. (dupa cite stiu eu, este primul ALMANAH de acest gen care apare la noi in tara.

Tot ce va rog este sa faceti un efort si sa ne scrieti atit inainte (dar repede) spunindu-ne ideile voastre sau, pe ultima suta, trimitindu-ne materiale spre publicare, cit mai ales dupa, cu impresii si critici.

Oricum, este bine sa cumparati ALMANAHUL pentru ca veti gasi o groaza de surprize in el (inclusiv pe mine, HA, HA, HA...)

OK, pal, ne revedem in februarie la ALMANAH iar apoi lunar, in revista.

BYE



P.S. Totusi, fox, nu-ti cumpara AMIGA, ia-ti un PC. (stii tu cine...)

TI 99/4A

```
5    RANDOMIZE
10   DIM K(20)
20   DIM N$(10),V$(10),A$(10)
30   CALL CLEAR
40   PRINT "WELCOME TO STORY
     PROCESSOR"
60   FOR DE = 1 TO 800
65   NEXT DE
70   CALL CLEAR
75   X$ = "NOUN"
80   FOR X = 1 TO 5
90   GOSUB 320
100  N$(X) = Y$
105  NEXT X
110  CALL CLEAR
115  X$ = "VERB"
120  FOR X = 1 TO 5
130  GOSUB 320
140  V$(X) = Y$
145  NEXT X
150  CALL CLEAR
155  X$ = "ADJECTIVE"
160  FOR X = 1 TO 5
170  GOSUB 320
180  A$(X) = Y$
185  NEXT X
190  CALL CLEAR
195  GOSUB 350
200  PRINT "THE MAGIC  ";N$(K(1))
210  PRINT
220  PRINT "ONCE UPON A TIME
     THERE WAS A MAGIC
     ";N$(K(1))
230  PRINT "THAT WAS VERY
     ";A$(K(2))
240  PRINT "ONE DAY, THE MAGIC "
     ;N$(K(1));"  MET A  ";A$(K(3)),
     N$(K(4))
250  PRINT "'HELLO,  ";N$(K(4));",'
     SAID THE MAGIC  ";N$(K(1))
260  PRINT "'WOULD YOU LIKE TO
     ";V$(K(5));"?'"
270  PRINT "BUT THE " ;A$(K(3)),
     N$(K(4)); "  WAS TOO  "
     ;A$(K(6));"  TO  ";V$(K(5))
280  PRINT "THE END"
290  PRINT "WOULD YOU LIKE A
     DIFFERENT VERSION? Y/N"
295  INPUT R$
300  IF R$ = "Y" THEN 190
310  END
320  PRINT "PLEASE ENTER A  ";X$
330  INPUT Y$
340  RETURN
350  FOR I = 1 TO 20
360  J = INT(RND*5) + 1
370  K(I) = J
375  NEXT I
380  RETURN
```

Commodore 64

Barbut

```
1 C=1000: J=1000:DIM A(4)
2 PRINT "{CLR} INTERNATIONAL
  BARBUT"
3 PRINT "TU AI";J; "$": PRINT
  "EU AM";C ; "$"
4 INPUT "MIZA"; M
5 IF M>C OR M<J THEN 4
6 FOR i=1TO 4: A(i)=INT (RND(1)*
  6)+1: NEXT
7 PRINT "TU AI DAT"; A(1); A(2)
8 PRINT "EU AM DAT"; A(3); A(4)
9 IF A(1)+A(2)=2 THEN PRINT
  "AI CISTIGAT": J=J+M: C=C-M:
  GOTO 14
10 IF A(3)+A(4)=2 THEN PRINT
  "AM CISTIGAT": J=J-M: C=C+M:
  GOTO 14
11 IF A(1)+A(2)>A(3)+A(4) THEN
  PRINT "AI CISTIGAT": J=J+M:
  C=C-M: GOTO 14
12 IF A(1)+A(2)<A(3)+A(4) THEN
  PRINT "AI PIERDUT": J=J-M:
  C=C+M: GOTO 14
13 PRINT "EGALITATE"
14 IF C=0 THEN PRINT " NU MAI
  AM BANI": END
15 IF J=0 THEN PRINT "NU MAI
  AI BANI": END
16 GET T$: IF T$="" THEN 16
17 GOTO 2
```

Radu Davidescu
Bucuresti

PC

Imprimanta

```
100 REM DRAFT DOWNLOAD
CHARACTER
110 WIDTH "LPT1:",255
120 OPEN "LPT1:" AS #1
130 PRINT #1,CHR$(27)+"="+
    CHR$(15)+CHR$(0)+CHR$(20)
    +"A";
140 PRINT #1,CHR$(0)+CHR$(11);
150 RESTORE 270
160 FOR I= 1 TO 11
170 READ A: PRINT #1,CHR$(A);
180 NEXT I
190 REM PRINT DRAFT
    DOWNLOAD
200 PRINT #1, CHR$(27)+"I"+
    CHR$(4);
210 PRINT #1,"A A A A A"+
    CHR$(10)+CHR$(13);
220 REM PRINT TEXT DOWNLOAD
230 PRINT #1, CHR$(27)+
    "I"+CHR$(6);
240 PRINT #1,"A A A A A"+
    CHR$(10)+CHR$(13);
250 CLOSE
260 END
270 DATA 0,12,146,65,34,28,64,0,128,0,0
```

====================
====================

Atari 400\ 800, 400XL

Gotcha !

Trebuie sa fi rapid si destept sa joci acest game. Este mai greu decit iti imaginezi. Dar ai doua avantaje: unul este "trecerile secrete" din joc, lucru pe care calculatorul nu il poate face, iar al doilea este ca apasind butonul joystick-ului, poti opri calculatorul citeva secunde.
Atentie la TIMP !

```
10   GRAPHICS 4:POKE 710,0
20   POKE 752,1
30   D=5:XX=76:YY=37
40   P=INT(RND(1)*38)
50   REM GAME LOOP
60   COLOR 1:PLOT X,Y
70   GOSUB 900
80   IF Y=P AND X=78 THEN
     X=1
90   IF X>XX THEN XX=XX+1
100  IF X<XX THEN XX=XX-1
110  IF Y>YY THEN YY=YY+1
120  IF Y<YY THEN YY=YY-1
130  SOUND 3,YY*5,10,8
140  COLOR 0:PLOT X1,Y1
150  COLOR 1:PLOT XX,YY
160  COLOR 0:PLOT XX1,YY1
170  IF D<1 THEN 190
180  IF STRIG(0)=0 THEN 220
190  IF XX=X AND YY=Y THEN
     400
200  IF T>500 THEN 420
210  T=T+1:GOTO 50
220  B=0:D=D-1
230  SOUND 3,121,1,8
240  GOSUB 900
250  COLOR 1:PLOT X,Y
260  COLOR 0:PLOT X1,Y1
270  IF B>50 THEN 300
280  B=B+1:T=T+1
290  GOTO 230
300  GOTO 50
400  PRINT "YOU GOT TAGGED ";
410  GOTO 430
420  PRINT "YOU SURVIVED ";
430  PRINT "SCORE: ";T
440  END
900  X1=X:Y1=Y:YY1=YY:XX1=XX
910  S=STICK(0)
920  IF S=14 THEN Y=Y-1
930  IF S=13 THEN Y=Y+1
940  IF S=7 THEN X=X+1
950  IF S=11 THEN X=X-1
960  IF S=6 THEN X=X+1:Y=Y-1
970  IF S=5 THEN
     X=X+1:Y=Y+1
980  IF S=9 THEN X=X-1:
     Y=Y+1
990  IF S=10 THEN X=X-1:
     Y=Y-1
1000 IF X<0 THEN X=0
1010 IF Y>38 THEN Y=38
1020 IF X>78 THEN X=78
1030 IF Y<0 THEN Y=0
1040 RETURN
```

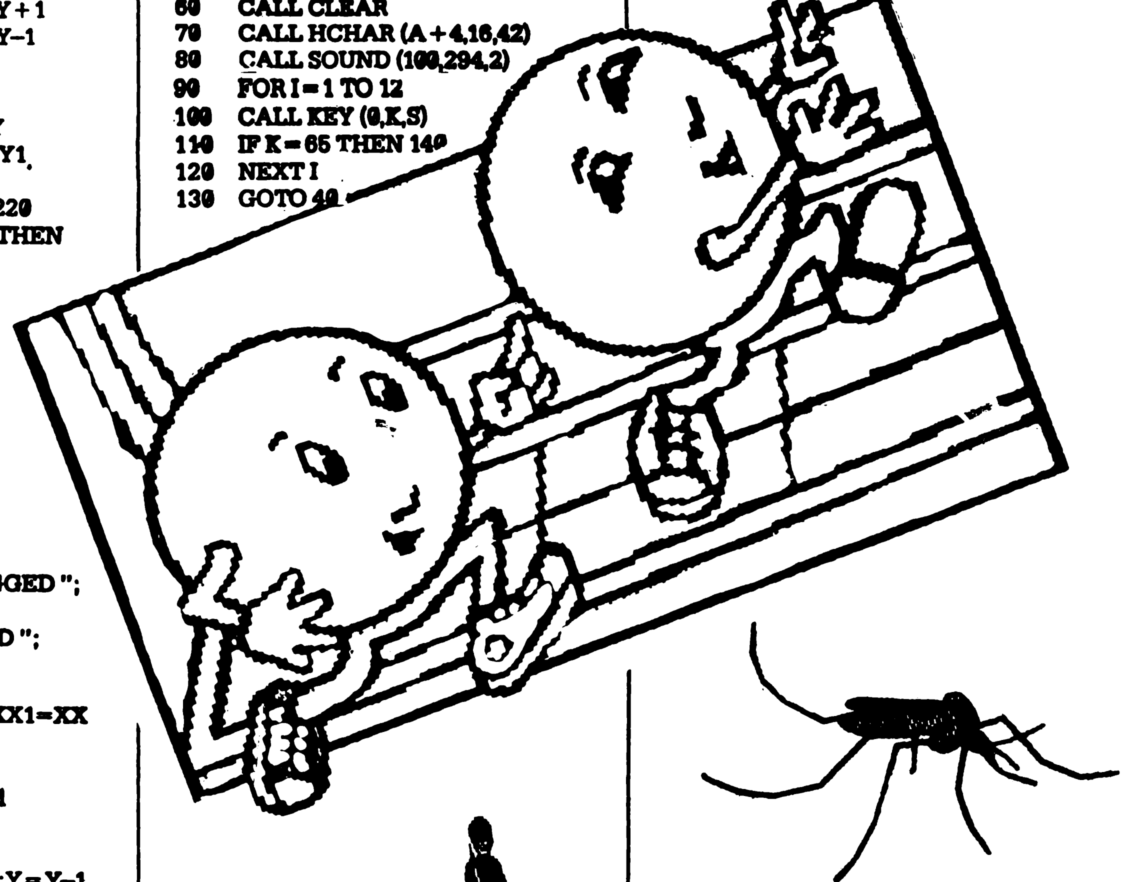
TI 99/4A

Patratul

Un joc de patrate.
Obiectivul sau este de a apasa tasta 'A' atunci cind patratul ajunge in mijlocul ecranului.

```
10  CALL CLEAR
20  CALL CHAR
    (43,"81422418FF244281")
30  CALL CHAR (42, "FFFFFFFFF
    FFFFFFF"
40  RANDOMIZE
50  A=INT (RND*16)+1
60  CALL CLEAR
70  CALL HCHAR (A+4,16,42)
80  CALL SOUND (100,294,2)
90  FOR I=1 TO 12
100 CALL KEY (0,K,S)
110 IF K=65 THEN 140
120 NEXT I
130 GOTO 40
140 IF A=8 THEN 200
150 CALL SOUND (500,400,0)
160 PRINT "YOU MISSED!!"
170 FOR DE= 1 TO 300
180 NEXT DE
190 GOTO 40
200 CALL SOUND (1000,-5,2)
210 CALL HCHAR (A+4,16,48)
220 FOR DE=1 TO 1000
230 NEXT DE
240 GOTO 40
```

Nemesis
POKE 2279,1-255 VIES EXTRA
POKE 6513,234
POKE 6514,234
POKE 6515,233 VIES INFINIES
SYS 18550 POUR COMMENCER
Ballcrasy, pour ne pas devenir maboul faire un RESET, SYS 32784





Pret (cu extensie): 70 lei